

# АДРЕНАЛИН

© Александр «Erl» Нероев (erl\_@mail.ru) v0.54

Система настольных ролевых игр «Адреналин»© защищена законом об авторских правах. Использование правил и отдельных элементов системы НРИ «Адреналин»© в коммерческих целях без согласования с автором запрещено.

## ВСТУПЛЕНИЕ

«Адреналин»© – система для настольных ролевых игр позволяющая проводить сценарии по любому игровому миру (сетингу). В зависимости от настроек, применяемых Ведущим игры, она может быть как жестокой к игрокам и каждая рана может оказаться смертельной, так и стать «героическим полем битвы», в которой персонажи смогут в одиночку сражаться с десятками врагов.

Игровая механика системы «Адреналин»© относительно проста, логична и понятна. В правилах очень много примеров, что облегчает их понимание. Таким образом, систему легко изучить, игрокам легко играть, а Ведущему игры не приходится постоянно

заглядывать в правила. При этом можно утверждать, что система обладает высокой степенью достоверности событий, т.е. происходящие в игре события отражают то, что вероятнее всего произошло бы в отыгрываемом мире.

В тексте можно встретить дополнительные правила, которые Ведущий игры может применять с целью увеличения детализации и реализма (при этом увеличивая количество проверок и тем самым, замедляя игру), либо же для упрощения и ускорения игры. Эти правила помечены как «необязательные».

Тем, кто желает сделать игровые сражения более тактическими, зрелищными и запоминающимися рекомендуется использовать приложение к системе – «Адреналин – Тактика».

**В некоторых параграфах можно встретить текст, выделенный этим шрифтом. Это краткое изложение правила.**

*Синим наклонным шрифтом даны примеры, в которых показано как работает игровая механика.*

## СОДЕРЖАНИЕ

|                                                               |    |
|---------------------------------------------------------------|----|
| Вступление.....                                               | 1  |
| Содержание.....                                               | 1  |
| Используемые термины.....                                     | 2  |
| Настольная ролевая игра?.....                                 | 3  |
| Пример игры.....                                              | 3  |
| Основы игровой механики.....                                  | 4  |
| Бросок способности.....                                       | 4  |
| «Отрицательный» бросок.....                                   | 5  |
| Контрбросок (встречный бросок).....                           | 5  |
| Состязательный бросок.....                                    | 5  |
| Использование адреналина.....                                 | 6  |
| Бросок эффекта.....                                           | 6  |
| Создание персонажа.....                                       | 7  |
| Шаги создания персонажа.....                                  | 7  |
| Параметры персонажа.....                                      | 7  |
| Описание основных характеристик.....                          | 7  |
| Определение параметров персонажа.....                         | 8  |
| Расы и нации.....                                             | 8  |
| Особенности.....                                              | 9  |
| Способности персонажа.....                                    | 15 |
| Значение способности.....                                     | 15 |
| Навыки.....                                                   | 15 |
| Частичное открытие навыка (необязательное правило).....       | 16 |
| Краткое описание способностей.....                            | 16 |
| Познания.....                                                 | 17 |
| Уровень познания.....                                         | 17 |
| Список познаний.....                                          | 18 |
| Умения.....                                                   | 18 |
| Адреналин и Дух.....                                          | 19 |
| Применение адреналина.....                                    | 19 |
| Возможности Духа.....                                         | 19 |
| Начальные адреналин и Дух персонажа.....                      | 19 |
| Реалика и героика (необязательное правило).....               | 19 |
| Опыт и развитие персонажа.....                                | 20 |
| Распределение баллов опыта.....                               | 20 |
| Влияние познаний на способности (необязательное правило)..... | 20 |
| Приобретение опыта.....                                       | 20 |
| Обучение (необязательное правило).....                        | 21 |
| Репутация (необязательное правило).....                       | 21 |
| Получение баллов репутации.....                               | 22 |

|                                                                   |    |    |
|-------------------------------------------------------------------|----|----|
| Способности, подробное описание.....                              | 22 |    |
| Сложность броска.....                                             | 22 |    |
| Помощь в применении способности.....                              | 23 |    |
| Подробное описание способностей.....                              | 23 |    |
| Акробатика.....                                                   | 23 |    |
| Актёрство.....                                                    | 24 |    |
| Атлетика.....                                                     | 24 |    |
| Беседа.....                                                       | 24 |    |
| Ближний бой.....                                                  | 25 |    |
| Воля.....                                                         | 26 |    |
| Внимание.....                                                     | 26 |    |
| Лидерство.....                                                    | 27 |    |
| Ловкость рук.....                                                 | 27 |    |
| Медицина.....                                                     | 28 |    |
| Пилотирование.....                                                | 29 |    |
| Скрытность.....                                                   | 29 |    |
| Стрельба.....                                                     | 30 |    |
| Техника.....                                                      | 30 |    |
| Оружие и снаряжение.....                                          | 30 |    |
| Категория доступности.....                                        | 30 |    |
| Категория легальности.....                                        | 31 |    |
| Категория веса.....                                               | 31 |    |
| Категория размера предметов.....                                  | 31 |    |
| Категория цены.....                                               | 32 |    |
| Броня.....                                                        | 33 |    |
| Щиты.....                                                         | 34 |    |
| Оружие.....                                                       | 34 |    |
| Оружие ближнего боя.....                                          | 34 |    |
| Оружие дистанционного боя.....                                    | 35 |    |
| Качество оружия.....                                              | 35 |    |
| Прочее снаряжение.....                                            | 36 |    |
| Инструменты.....                                                  | 36 |    |
| Сражение.....                                                     | 36 |    |
| Основные понятия.....                                             | 36 |    |
| Размер существа.....                                              | 36 |    |
| Инициатива.....                                                   | 37 |    |
| Штрафные жетоны.....                                              | 38 |    |
| Расчет атаки.....                                                 | 38 |    |
| Защита.....                                                       | 39 |    |
| Ранения.....                                                      | 40 |    |
| Эффект попадания.....                                             | 40 |    |
| Броня и бронебойность.....                                        | 40 |    |
| Определение пораженной локации.....                               | 41 |    |
| Последствия ранения.....                                          | 41 |    |
| Эффекты ранения.....                                              | 42 |    |
| Поражение: рука.....                                              | 42 |    |
| Поражение: нога.....                                              | 43 |    |
| Поражение: корпус.....                                            | 43 |    |
| Поражение: голова.....                                            | 43 |    |
| Поражение: удар по всему телу.....                                | 43 |    |
| Поражение: электричеством (электрической дугой и удар током)..... | 43 | 43 |
| Поражение: огонь.....                                             | 43 |    |
| Поражение: психотропное оружие.....                               | 43 |    |
| Действия.....                                                     | 43 |    |
| Последовательность действий.....                                  | 44 |    |
| Стандартные действия.....                                         | 44 |    |
| Атака в ближнем бою.....                                          | 44 |    |
| Стрельба и метание.....                                           | 44 |    |
| Зарядка оружия.....                                               | 44 |    |
| Прочие стандартные действия.....                                  | 45 |    |
| Действия защиты.....                                              | 45 |    |
| Защита от дистанционной атаки.....                                | 46 |    |
| Действия перемещения.....                                         | 46 |    |
| Положение персонажа.....                                          | 46 |    |
| Скорость перемещения персонажа.....                               | 46 |    |

|                                                           |    |
|-----------------------------------------------------------|----|
| Сводная таблица перемещений.....                          | 48 |
| Свободные действия.....                                   | 48 |
| Особые действия.....                                      | 48 |
| Задержка.....                                             | 48 |
| Ожидание.....                                             | 48 |
| Колдовство и трюки.....                                   | 48 |
| Магия как талант или как повседневность.....              | 48 |
| Использование особых сил.....                             | 48 |
| Изучение Сил (заклинаний, трюков).....                    | 49 |
| Применение Силы или магии.....                            | 49 |
| Провал броска и критический провал.....                   | 50 |
| Поддержание эффекта.....                                  | 50 |
| Вредоносные трюки и адреналин.....                        | 50 |
| Примеры Сил (заклинаний).....                             | 50 |
| Примеры заклинаний.....                                   | 51 |
| Создание заклинаний и трюков.....                         | 53 |
| Базовые эффекты сил и трюков.....                         | 53 |
| Модификаторы сложности.....                               | 55 |
| Пример создания заклинания.....                           | 56 |
| Ведение игры.....                                         | 56 |
| Утомление.....                                            | 56 |
| Характеристики состояний.....                             | 56 |
| Физическая усталость.....                                 | 57 |
| Перенос тяжестей.....                                     | 57 |
| Экстремальные температуры.....                            | 57 |
| Отсутствие воды, пищи, сна.....                           | 57 |
| Атлетика и акробатика.....                                | 57 |
| Бег и усталость.....                                      | 57 |
| Прыжки.....                                               | 57 |
| Лазание.....                                              | 58 |
| Падение.....                                              | 58 |
| Задержка дыхания.....                                     | 58 |
| Плавание.....                                             | 58 |
| Нырание.....                                              | 59 |
| Полет.....                                                | 59 |
| Действия в полете.....                                    | 59 |
| Маневры в полете.....                                     | 59 |
| Отношения.....                                            | 59 |
| Последователи.....                                        | 60 |
| Лечение.....                                              | 60 |
| Отравления.....                                           | 61 |
| Типы ядов.....                                            | 61 |
| Заражение крови (необязательное правило).....             | 61 |
| Величина цели и сила яда.....                             | 61 |
| Старение.....                                             | 61 |
| Смерть.....                                               | 62 |
| Мироздание.....                                           | 62 |
| Быстрое создание неигрового персонажа (монстра).....      | 63 |
| Основные характеристики персонажа (монстра).....          | 63 |
| Оружие монстров (или атака тем, чем одарила природа)..... | 64 |
| Категории персонажей и монстров.....                      | 64 |
| Примеры персонажей.....                                   | 65 |
| Закключение.....                                          | 68 |

## ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ТЕРМИНЫ

**1К** – обозначение одного шестигранного кубика. Если указано число отличное от единицы (например, 2К или 8К), значит именно столько кубиков необходимо бросить, либо прибавить к броску (отнять от броска, если значение с минусом).

**Автоуспех** – в спокойной ситуации персонаж может сконцентрироваться и получить автоматический успех навыка при условии, что должен кинуть не менее трех кубиков.

**Адреналин** – особый параметр персонажа, который может помочь спастись в самой опасной ситуации, а в терминах правил игры – позволяет изменять результаты неудачных бросков при физических действиях, когда неудачный бросок может означать нанесение вреда персонажу.

**Бонус** – количество кубиков, которые прибавляются к броску персонажа. Бонус может быть получен при особых условиях ситуации, за применение высококачественных инструментов, за особое

состояние персонажа (например, персонаж получает бонус при стрельбе, если некоторое время целится) и так далее.

**Броня** – предмет, предназначенный (или используемый) для защиты от повреждений. Базовая броня обычного человека 4+ (означает, что чтобы нанести ранение при броске кубика на повреждения должно выпасть 4 и более). Чем выше число, тем лучше броня.

**Бронебойность** – параметр оружия, который позволяет снизить значение брони. Чем выше бронебойность, тем больше шансы того, что каждый брошенный для определения раны кубик эту рану нанесет.

**Дух** – особый параметр персонажа, определяющий его внутреннюю силу, волю к победе и достижению своей цели. Более сильные духом персонажи способны на деяния, которые недостижимы простым людям.

**Инициатива** – результат броска, определяющего порядок действий персонажей в бою или в критической ситуации.

**Категория** – многие характеристики игровых объектов (вес, стоимость, доступность, размер) разделены по категориям (т.е. по некой условной шкале). Чем выше категория, тем больше, тяжелее, дороже и т.д. объект.

**Модификатор** – бонус или штраф к броску персонажа. Бонус обычно указан с плюсом, например: +1К, +4К, штраф указывается с минусом, например: -2К, -8К. Один бросок может иметь несколько модификаторов, причем как бонусов, так и штрафов.

**Навык** – наличие у персонажа минимально необходимого опыта и необходимых знаний для выполнения определенного типа действий, например, для управления автомобилем. Так персонаж может иметь навыки использования отмычки или не иметь. Уметь тихо перемещаться или не уметь. Обычно если персонаж не умеет выполнять определенное действие (не имеет нужного навыка), он все же может попытаться выполнить это действие, но с большим штрафом к броску.

**Особенность** – врожденное или приобретенное до качество персонажа (преимущество или недостаток). Примеры преимуществ: друг, обоерукость, острое зрение; примеры недостатков: хромота, плохой слух, дурная слава. Обычно игрок определяет особенности персонажа в начале игры.

**Опыт персонажа (баллы опыта)** – пункты, которые персонаж получает при создании или во время приключений и которые игрок может использовать для улучшения характеристик своего персонажа и расширения его возможностей.

**Параметр** – одна из шести основных характеристик персонажа, определяющая его физические (Телосложение, Подвижность, Реакция) и умственные (Сообразительность, Влияние, Знания) способности.

**Познание** – область знания, относящаяся к определенной сфере, например, познания в алхимии, в музыке, в архитектуре. Персонаж может владеть несколькими познаниями, при этом не владея другими.

**Скорость** – параметр, определяющий максимальную дистанцию, на которую персонаж может пробежать за 1 ход. Скорость главным образом зависит от Подвижности персонажа и его размера.

**Способность** – способность персонажа к выполнению определенной группы действий. Например, способность скрытность используется при необходимости спрятаться, тихо перемещаться и так далее. Способность стрельбы используется при атаке из луков, огнестрельного оружия, стационарных орудий и так далее.

**Умение** – определенный тип действия, который персонаж развил до автоматизма. Наличие умения позволяет персонажу не делать броски в определенных ситуациях или же дают ему бонус к броскам кубиков на определенные действия.

**Штраф** – количество кубиков, которые отнимаются от броска персонажа. Причины штрафов могут быть самыми разными – сложность действия, состояние персонажа, окружающие условия и так далее.

**Ход** – игровая единица времени, применяемая в бою (около секунды). В течении каждого хода могут подействовать все персонажи (кроме тех, кто замешкался или не способен действовать, например, находится без сознания).

## НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА?

Это настольная игра, потому что обычно в нее играют за столом, хотя это совершенно не обязательно (просто в нее удобно играть, когда все участники сидят за одним столом). Это ролевая игра, поскольку игроки берут на себя роли персонажей и следуют этим ролям.

В настольной ролевой игре один из участников становится **Ведущим игры** (или просто Ведущим), а остальные игроки управляют вымышленными или реально существовавшими (или даже существующими) персонажами. Поверьте, игра будет намного интереснее и надолго запомнится, если Вася, Петя или Аня «влезут в шкуру» совершенно других людей, совсем других персонажей. Такие персонажи называются **персонажи игроков** (или в единственном числе - **персонаж игрока**). Ведущий также при необходимости управляет всеми богами, монстрами, зверями и прочими тварями, населяющими игровой мир. Таким образом, все прочие персонажи в игре – **персонажи Ведущего**.

Ведущий придумывает или использует придуманное до него приключение (сценарий), описывает игрокам происходящее и реакцию на действия игроков (ведет игру), а игроки заявляют действия своих персонажей. Иногда успех выполнения действия не очевиден и тогда Ведущий может потребовать, чтобы игрок бросил кубики за своего персонажа, чтобы определить успех или неудачу действия. Количество бросаемых кубиков определяется параметрами персонажа и особенностями ситуации. За персонажей Ведущего броски делает сам Ведущий игры.

Обычно броски делаются в «открытую», но Ведущий игры (и только он) имеет полное право (а иногда это просто необходимо) делать броски «в темную», то есть, не показывать игрокам результаты своих бросков. Если

бросок «в темную» делается за персонажа игрока, то его делает Ведущий игры.

Для игры потребуются листы бумаги (для листов персонажа лучше всего распечатать и использовать специально разработанные бланки, прилагающиеся к правилам), карандаш или ручка по количеству играющих и хотя бы десяток обычных шестигранных кубиков. Лучше всего, если у каждого игрока и Ведущего игры будет свой десяток кубиков.

Оптимальное количество участников – один Ведущий и 3-4 игрока. Если играют 1 или 2 игрока, то как правило, игра становится скучной для Ведущего и скоротечной. Большие группы персонажей (5 и более игроков) сильно замедляют игру и теряется динамика событий. Однако справедливости ради надо отметить, что иногда игра с одним игроком или с шестью игроками может оказаться интересной.

### ПРИМЕР ИГРЫ

Персонажи игроков исследуют древние катакомбы. Они проходят мимо секретной двери. Ведущий «в темную» кидает кубики на Внимание самого бдительного персонажа в группе - Алекса и результат показывает, что Алекс заметил дверь.

Иван (Ведущий игры): - Вы идете дальше по темным коридорам катакомб. Ваши фонарики освещают заросшие плесенью стены, местами покрытые паутиной. Вдруг Алекс замечает ровную вертикальную щель на одной из стен.

Алексей (играет за Алекса): - Так, осматриваю эту щель внимательно.

Иван (Ведущий) решил, что бросать кубики в этой ситуации нет смысла, так как Алекс уже заметил дверь, а внимательный осмотр и так даст ему понять, с чем он имеет дело: - Внимательно всё осмотрев ты понимаешь, что это дверь, которую хотели спрятать от таких гостей катакомб, как вы. Ты даже находишь замочную скважину.

Борис (играет за персонажа по имени Бак): - А ну пустите меня, ща я с этим замком разберусь. (Бак имеет способность отпираания замков отмычками).

Алексей: - Всегда пожалуйста, Бак. Только смотри, чтобы не было как в прошлый раз, когда ты замок сломал.

Борис: - Да все будет нормально. Ща вот этими отмычками... Какая сложность взлома этого замка?

Иван: - Это будет несложно – штраф минус 2 кубика.

Борис: - Нормально... У меня 5 кубиков в способности, плюс отличные отмычки.

Ведущий считает: способность 5К, плюс 1К за отличные отмычки, -2К за сложность, итого 4К. Этого достаточно, чтобы открыть замок даже без броска, если Бак сконцентрируется.

Иван: - Ну так как? Открываешь?

Борис: - Конечно!

Иван проверяет Внимательность Бака, учитывает штраф -6К за хорошо спрятанную ловушку и

отвлеченность Бака, кидает кубики «в темную» и не получает успехов – Бак не заметил ловушку.

Иван: - Хорошо. Ты суешь отмычку в замок, проворачиваешь, что-то щелкает и тебе в палец впивается тонкая игла.

Борис: - Черт!

Алекс: - Ну замечательно!

Иван: - Ага, все догадались правильно. Судя по всему, это игла с ядом.

Борис: - Ну замечательно...

Борис делает бросок на Телосложение и проваливает его. В диалог вступает Ви

Виктория (играет за Ви): - А ну ка, дай сюда свой палец. (Ви владеет медициной и открыт способность первой помощи). Может я смогу...

Борис: - Конечно!!! Я подбегаю к Ви и даю ей сделать со своим раненым пальцем все, что ей угодно.

Иван: - Ладно, Ви, делай бросок на медицину. Это также не сложно.

Виктория делает бросок и он оказывается успешным.

Иван: - Ну вот и хорошо. Ви выдавила яд с несколькими каплями крови. Борис, можешь заново сделать бросок против яда.

Борис снова делает бросок и на этот раз ему повезло.

Борис: - Уф... Спасибо, Ви... Значит так: теперь я предельно внимательно осматриваю замочную скважину на предмет сюрпризов и если уже ничего не найду, то после этого попытаюсь открыть дверь.

Иван знает, что ловушек больше нет, но снова кидает «в темную» несколько кубиков за «внимание» Бака и говорит, что ловушек Борис больше не нашел.

Иван: - Хорошо. Дрожащими руками Бак снова берется за отмычки и на этот раз отпирает дверь, нарушив тишину лишь легким щелчком механизма и своими ругательствами.

Алексей: - Молодец, Бак. Ладно, Иван, я на всякий случай еще раз осмотрю дверь на наличие ловушек и начну ее тихонько открывать.

Иван: - На этот раз все проходит гладко – дверь открывается тихо, петли имеют следы свежей смазки. За дверью узкий коридор, в конце которого виден свет. На полу в грязи видно множество следов тяжелых ботинок. Чуть в стороне вы видите небольшой ящик с двумя буквами W на крышке.

Алексей: - Так, кажется, мы нашли что искали. Будьте начеку! Забираю ящик (Алексей записывает его в инвентарь своего листа персонажа) и идем дальше по проходу.

И группа персонажей направляется дальше, навстречу новым приключениям...



## ОСНОВЫ ИГРОВОЙ МЕХАНИКИ

Суть игровой системы – это ответ на вопрос, каким образом в игре решаются спорные (неочевидные) ситуации.

Вся игровая система «Адреналин» строится на бросках шестигранных игровых костей (кубиков). Сколько бросается кубиков определяется характеристиками персонажа, сложностью действия, модификаторами ситуации и так далее.

### БРОСОК СПОСОБНОСТИ

Способности определяют то, на сколько хорошо персонаж может выполнять те или иные действия – плавание, стрельба, убеждение и так далее. Если делается бросок способности, то количество кубиков равно сумме параметра, от которого зависит данная способность и количеству пунктов в этой способности. После этого количество кубиков может модифицироваться за счет сложности действия, особенностей снаряжения персонажа, его умений, отсутствия необходимого навыка или внешними условиями.

**При проверке способности игрок бросает столько кубиков, каково значение используемой способности с учетом модификаторов ситуации и сложности действия. Результаты на кубике 4, 5 и 6 добавляют 1 успех, результат «1» отнимает 1 успех. Действие считается успешным, если сумма результатов дала не менее одного успеха.**

Сложность выполнения действия (штраф к броску) может быть точно рассчитана, а может быть определена Ведущим «на глаз» по шкале «элементарно (без модификатора), легко (-2К), сложно (-4К), трудно (-6К), нереально (-8К)».

Все результаты 4, 5 и 6 (**успехи**) добавляют 1 успех к действию. Все выпавшие на кости единицы (**провалы**) отнимают 1 успех. Выпавшие двойки и тройки не влияют на результат броска. Количество успехов определяет эффект:

**1 успех и более:** удачное действие (при этом чем больше успехов, тем более эффективным может быть результат).

**Менее 0 успехов:** действие было безуспешным. Кроме этого, если при броске выпала хотя бы одна единица и не выпало ни одной 4, 5 или 6, персонаж страдает от критического провала. Критический провал, как правило, означает крайне неприятные негативные последствия, которые только могли возникнуть в такой ситуации в результате неправильных действий персонажа. И чем больше выпало единиц, тем хуже может быть результат.

**0 успехов:** Действие было неуспешным, но возможно исключение (см. «не туда!») при условии, что количество выпавших успехов равно количеству выпавших единиц.

**Количество успехов равно количеству выпавших на костях единиц («не туда!»):** Действие «на грани». Означает, что персонаж с трудом выполнил действие и что он добился не совсем того эффекта, которого хотел.

К примеру, если во время преследования на машине, персонаж собирался совершить резкий маневр, чтобы развернуться на 180 градусов, результат «не туда!» будет означать, что он развернулся только на 90 градусов (или 270), но справился с управлением и «выскочил» на другую дорогу, возможно поцарапав автомобиль. При стрельбе в определенную часть тела результат «не туда!» трактуется, как попадание в противника, но в то место, куда стрелок не собирался попадать. Обычно решения об эффекте принимает Ведущий игры.

*Пример: Ковбой Джон стреляет в бутылку из своего револьвера, желая отстрелить пробку. Его параметр Реакция 4, способность Стрельба 4. Ведущий игры дает штраф -6К за размер цели (пробка – тяжелая цель даже на оптимальной дистанции револьвера), более штрафов и бонусов нет. Значит стрелок кидает 2 кубика (4К параметр + 4К способность – 6К штраф = 2К). Результат броска 1 и 5 – количество успехов равно количеству провалов и Ведущий принимает решение, что Джон попал в бутылку (а не в пробку), разбив ее.*

### «ОТРИЦАТЕЛЬНЫЙ» БРОСОК

**Если игрок должен сделать бросок способности, используя менее 1 кубика, он должен кинуть столько кубиков, каково данное число без знака «минус» и еще 2 кубика. Действие будет успешным (получит 1 успех), если на всех брошенных кубиках выпадет 4 и более. Если хоть на одном кубике выпадет «1», результат означает критический провал.**

В случае если штраф к броскам таков, что надо бросить меньше одного кубика, бросок все равно разрешен. Сколько кубиков надо бросать определяется следующим образом: 2 минус количество кубиков, которые надо кидать. Т.е. 2 кубика, если надо бросать 0 кубиков, 3 кубика – если надо бросать -1К, 4 кубика, если надо бросать -2К и так далее.

При таком броске действие будет успешным, если на всех кубиках выпадет удача (4, 5 или 6). Если же хотя бы на одном кубике выпадет единица, то независимо от того, что выпало на остальных кубиках, результатом будет критический провал. При этом каждая выпавшая единица усугубляет результат критического провала.

### КОНТРБРОСОК (ВСТРЕЧНЫЙ БРОСОК)

**Если один персонаж противостоит воздействию другого игрока, он делает бросок способности со штрафом, равным количеству успехов противника. Если бросок успешен – персонаж успешно защитился.**

Если один персонаж пытается воздействовать на другого и тот пытается защититься (например, атака в ближнем бою и блок; попытка запугать охранника и сопротивление запугиванию последнего; попытка спрятаться и заметить спрятавшегося), в случае успеха атакующего действия, второй персонаж может получить право защититься. Он делает бросок способности со всеми возможными штрафами и бонусами, но также получает штраф, равный количеству успехов противника. Если этот контрбросок был успешен, персонажу удалось защититься, иначе действие противника оказывается успешным.

*Например: Рыцарь Готем отбивается от бандита. Бандит атакует копьем и получает 2 успеха в атаке. У Готема 6 кубиков в защите, поэтому с учетом успехов бандита (-2К) он делает бросок 4К. Выпало 1, 3, 4, 5 – 1 успех, значит Готем сумел отбить атаку.*

### СОСТЯЗАТЕЛЬНЫЙ БРОСОК

Иногда персонажи делают одно и то же и возможно параллельно. В этом случае победитель определяется «состязательным» броском.

**Если состязание (сравнение одной способности у разных персонажей) занимает 2 секунды и более, побеждает тот, у кого более высокие способности.**

**Если состязание занимает около 1 секунды и/или состязающиеся имеют одинаковые способности, победитель определяется броском способности – у кого больше успехов, тот побеждает. При этом если результат броска одинаковый, персонажи имеют право докинуть кубик, чтобы определить, кто среди них победил, либо признается ничья.**

В длительном состязании (игра в шахматы, заплыв на сотню метров, длительный забег и т.д.) автоматически побеждает тот, у кого более высокое значение используемой способности. Если значения способности одинаковы, состязающиеся делают бросок и таким образом определяется победитель.

При быстром состязании (которое происходит примерно за секунду) делается бросок способности, независимо от значения. При равном результате побеждает тот, у кого выше значение соответствующей способности. Если и эти значения одинаковы, участники должны продолжить конфликт – игроки получают право «добросить» еще один дополнительный кубик, чтобы определить, кто из них победил. И так до тех пор, пока конфликт не разрешится.

Наиболее часто встречающийся в игре «состязательный» бросок – это бросок инициативы.

*Например: викинги Борн, Фьерн, Грендельф и Бьери решили посостязаться в плавании. Они прыгают прямо с драккара в бушующее море и плывут к берегу. способность первых трех персонажей 9, способность плавания Бьери 10, ведущий также назначает штраф -4К за беспокойное море. Так как заплыв долгий, Бьери как имеющий наивысшие способности приплывет первым. Остальные три игрока делают бросок на Атлетику – плавание (один раз, так как их способности равны). Результат броска Борна 2,3,4,4,6 – 3 успеха. Фьерн кинул хуже – его результат 1,2,3,4,5 – всего 1 успех. У Грендельфа выпало 1,4,5,6,6 – 3 успеха. Борн и Грендельф получили по 3 успеха, Фьерн всего 1, значит он отстал от них и в этом заплыве приплыл последним. Так как способности равны, конфликт Борна и Грендельфа продолжается, Борн добрасывает 1 кубик и получает еще единицу (теперь у него 2 успеха). Грендельф добрасывает кубик и на нем выпадает пять – у него четыре успеха! Значит результат заплыва - Бьери может гордиться своей*

*победой, Грендельф приплыл вторым, Борн третьим, а Фьерн в этом заплыве оказался последним.*

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ АДРЕНАЛИНА

В критической и опасной ситуации, когда от успеха физического действия персонажа напрямую зависят его жизнь и здоровье, у него происходит выплеск адреналина. В терминах игры это означает, что игрок может «исправить» результат безуспешного броска, потратив баллы адреналина.

Каждый персонаж имеет максимальное и текущее количество адреналина. Обычно чтобы восстановить потраченный адреналин до максимального значения, персонажу достаточно отдышаться и отдохнуть несколько ходов (см. ниже).

**Во время физического действия, с целью избежать смерти или ранения персонажа, игрок (Ведущий) имеет право заменить выпавшую при броске единицу на обычный неуспех за 2 балла адреналина, и/или превратить обычный неуспех в успех за 1 балл адреналина. Игрок может применять адреналин до тех пор, пока он не закончится у персонажа.**

Игрок имеет право за 1 балл адреналина превратить обычный неуспех (выпавшие двойки и тройки) в успех или за два балла адреналина отменить любой провал (выпавшую единицу), превратив его в обычный «неуспех» (и/или же за 3 балла адреналина превратить провал, т.е. выпавшую единицу в успех). Если у персонажа хватило адреналина на то, чтобы превратить безуспешный бросок в удачный, считается, что он сумел выполнить действие.

*Например, персонаж убегает от льва и перед ним оказывается шестиметровая пропасть (перепрыгнуть ее даже с разбега почти нереально, т.е. штраф к броску -8К). У персонажа 4 балла Адреналина, способность прыжков 5К. Значит он делает бросок -3К (кидается 5 кубиков, на всех должен выпасть успех). Выпало 1, 2, 4, 4, 5. Игрок использует 2 балла адреналина, чтобы превратить провал в обычный неуспех, а затем еще два балла адреналина, чтобы превратить оба обычных неуспеха (превращенную единицу и выпавшую двойку) в успехи. То есть, потратив 4 балла адреналина, персонаж получает успехи на всех кубиках – ему удалось совершить невероятное – он перепрыгнул через шестиметровую пропасть!*

Данное правило может применяться исключительно в ситуации, когда персонажу угрожает смертельная опасность и от результата броска прямо сейчас зависят его жизнь и здоровье. И если адреналина не хватит – персонаж получит рану (или сорвется в пропасть, не сумеет схватиться за протянутую руку при падении и т.д.), но адреналин потратится, даже если его не хватило на защиту.

### БРОСОК ЭФФЕКТА

Второй тип броска в игре – это бросок эффекта. В игре чаще всего бросок эффекта используется при определении тяжести нанесенного ранения. Базовый шанс нанесения раны 4+ - это означает, что все результаты кроме 1, 2 и 3 считаются за 1 балл

повреждений. Сумма успехов при броске на повреждение определяет тяжесть ранения.

**Бросок эффекта делается против определенной сложности, обычно 4+ (т.е. 4 и более на кубике считается за успех). Сложность может быть изменена особыми модификаторами (от 2+ и выше). Провалов при броске эффекта не бывает, могут быть лишь неудачи. «1» при броске эффекта всегда считается неудачей.**

В отличие от броска способностей, единицы не отнимают успехи, а лишь не считаются ранениями (при любом шансе ранения).

Броня и параметр бронебойности оружия могут изменить базовый шанс ранения. Например, средняя броня снижает шанс ранения до 6+, т.е. рана будет нанесена только если на кубике выпадет 6. Бронебойное оружие позволяет увеличить шанс ранения, вплоть до 2+ (т.е. за ранения считаются все результаты кроме 1).

*Например: джедай Кай-Рин атакует своим световым мечом ранкора (огромный двуногий монстр из VI эпизода Звездных Войн, побежденный Люком Скайуокером в логове Джаббы Хатта). Было определено, что на повреждения бросается 5 кубиков (5К), шанс нанесения раны с учетом размеров ранкора (природной брони) и бронебойности светового меча 3+. Результат броска Кай-Рина 2, 2, 3, 1, 6, то есть, 2 успеха. Удар световым мечом нанес ранкору серьезную рану.*

## СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Кем будет ваш персонаж – дерзким стрелком, профессиональным боксером, ловким вором, проникательным следователем или прекрасной обольстительницей – решать Вам и именно сейчас.

Очень и очень желательно, чтобы Вы представили для себя персонажа – чем живет персонаж, к чему стремиться, как он общается, что любит, а что ненавидит. Чем лучше вы продумаете характер и черты личности Вашего героя, чем больше этот персонаж будет отличаться от игрока, тем интереснее станет игра для Вас и Ваших друзей.

Вы не забыли придумать имя своему персонажу? А какого Ваш персонаж пола? Лучше всего, если пол персонажа соответствует полу игрока. Решите, сколько лет Вашему персонажу. Большинство персонажей на начало игры имеют возраст от 18 до 25 лет.

Чем занимается Ваш персонаж, чем зарабатывает на хлеб? Какие у него сильные и слабые стороны? Продумайте это.

Вот теперь ваш персонаж готов воплотиться на бумаге.

## ШАГИ СОЗДАНИЯ ПЕРСОНАЖА

В этом разделе описаны главные шаги создания нового персонажа для игры.

1. Продумайте что из себя представляет Ваш персонаж. Это самый важный и самый первый шаг. Запишите в листе персонажа его имя, пол и расу (нацию) по согласованию с Ведущим игры.

2. Определите 6 параметров вашего героя и запишите их в лист персонажа.

3. Определите, какие особенности есть у вашего персонажа, обсудите их с Ведущим игры и с его согласия запишите их. Если у самого игрока еще мало опыта игры, этот пункт рекомендуется пропустить, чтобы ускорить процесс создания персонажа.

4. Определите способности и навыки персонажа. Поставьте в таблице персонажа уровни способностей и отметьте открытые навыки.

5. Определите умения и познания персонажа. Запишите их в лист персонажа.

6. Выберите стартовое имущество персонажа и запишите его в разделе «имущество».

7. Определите Адреналин Вашего персонажа, а также другие характеристики (посчитайте инициативу, скорость, определите рост, вес и т.д.)

## ПАРАМЕТРЫ ПЕРСОНАЖА

Каждый персонаж имеет шесть основных параметров – три физических: **Телосложение (ТС)**, **Подвижность (ПД)**, **Реакция (РЦ)** и три ментальных: **Влияние (ВЛ)**, **Сообразительность (СБ)** и **Знания (ЗН)**. Для человека эти параметры лежат в границах от 1 до 5 (среднее для человека значение лежит в пределах от 2 до 3).

### ОПИСАНИЕ ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК

**ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ** – ТС мера физической силы вашего персонажа, его здоровья. Персонажи с высоким показателем Телосложения, скорее всего, проводили много времени занимаясь физическим трудом, либо упорно тренировались в спортзале. Персонажи с малым значением Телосложения – болезненные и слабые. Если Телосложение падает до 0, персонаж падает без сил и не способен на активные действия. Если же Телосложение падает ниже 0 – персонаж умирает.

| ТС | Значение                                                                                                      |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Ради общего блага, пишите завещание, ложитесь в гробик и не беспокойте мир своим присутствием                 |
| 2  | Вы нередко болеете, не очень сильны и редко пропускаете мимо себя очередную эпидемию.                         |
| 3  | Вы достаточно здоровый и физически крепкий человек. Бывает приболаете, но это редкость.                       |
| 4  | Вы в хорошей форме. Или вы занимаетесь спортом, или вы прирожденный здоровяк                                  |
| 5  | Да вы – силач. Возможно даже подковы руками гнете. В ближнем бою вы внушаете страх одним своим внешним видом. |

**РЕАКЦИЯ** – РЦ это мера скорости реакции и координации персонажа. Параметр в том числе определяет глазомер, точность оценки траектории, в небольшой степени отвечает за органы восприятия. Если Реакция падает ниже 1, персонаж в полубоморочном состоянии – он смутно воспринимает то, что происходит вокруг, но не может действовать сам.

| РН | Значение                 |
|----|--------------------------|
| 1  | Все валится у вас из рук |



|   |                                                                                     |
|---|-------------------------------------------------------------------------------------|
| 2 | Вы несколько неуклюжи                                                               |
| 3 | Вы вполне средний человек. Иногда даже выигрывали дружеские состязания на меткость. |
| 4 | Ваши действия четкие и последовательные, приятно посмотреть.                        |
| 5 | Вашей реакции и координации можно лишь завидовать                                   |

**ПОДВИЖНОСТЬ** – ПД отражает совокупность мобильности и скорости персонажа, в некоторой степени его ловкости. Подвижность определяет скорость передвижения, физическую гибкость, увертливость. Если Подвижность падает ниже 1, персонаж оказывается парализован.

| ПД | Значение                                                          |
|----|-------------------------------------------------------------------|
| 1  | «Простите, сначала мне показалось, что вы – это статуя...»        |
| 2  | Нередко вас считают неповоротливым                                |
| 3  | Вы вполне средний человек.                                        |
| 4  | Вы весьма проворны. Хорошая скорость. Четкие движения.            |
| 5  | Вы действуете быстро, очень быстро. На зависть многим окружающим. |

**ВЛИЯНИЕ** – ВЛ отражается в социальных способностях персонажа – в умении убеждением (угрозами, уговорами и так далее) добиваться от людей того, что вам нужно и сопротивляться нежеланному действию. Если Влияние упадет ниже 1, персонаж либо впадает в панику и не способен на адекватные действия, либо просто теряет интерес ко всему, что происходит вокруг, и в таком состоянии им могут управлять другие (как в состоянии гипноза), а он будет медленно, как во сне, выполнять их команды.

| ВЛ | Значение                                                                                  |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Вас просто не замечают, когда вы говорите. Заставить вас что-то сделать – проще простого. |
| 2  | Иногда вы поддаетесь чужой воле, но предпочитаете иметь свое мнение                       |
| 3  | Вы можете руководить и оказывать влияние                                                  |
| 4  | Вам нередко удастся навязать свою волю другим                                             |
| 5  | Немногие способны даже просто поспорить с вами                                            |

**СООБРАЗИТЕЛЬНОСТЬ** – СБ это мозги персонажа. Сообразительный персонаж лучше запоминает и решает задачи. По большей части параметр Сообразительность должен отыгрываться – если персонаж с низким параметром постоянно выдает умные мысли, он не получит опыт за ролевую игру, равно как если персонаж умен, но игрок не может использовать его ум. Если Сообразительность падает ниже 1, персонаж впадает в коматозное состояние, подобное беспробудному сну без сновидений.

| СБ | Значение                                                                   |
|----|----------------------------------------------------------------------------|
| 1  | «Уберите этого дебила с глаз моих!!! ЧТО, ОН ТУТ ЕЩЕ И НАГАДИЛ?!»          |
| 2  | Вы нередко ошибаетесь и не в состоянии понять некоторые вопросы и задачки. |
| 3  | Вы достаточно умны, чтобы не совершать                                     |

|   |                                                                                                             |
|---|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   | глупостей, но и гением вас никак не назовешь.                                                               |
| 4 | Вы сообразительны. Лишь тяжелые задачи поставят вас в тупик. Как правило, ненадолго.                        |
| 5 | «Послушай, я тот вывел еще одну теорему, только не говори, что устал меня слушать. Вот условия задачи: ...» |

**ЗНАНИЯ** – ЗН это уровень фундаментальных знаний персонажа, его образования. Параметр Знания определяет максимальное значение познаний, которыми может владеть Ваш персонаж. Если Знания падают ниже 1, персонаж теряет сознание, а после прихода в себя страдает от амнезии, не может осознанно использовать способности, связанные с этим параметром и использовать познания. Чтобы вспомнить все потребуется время или помощь специалиста.

| ЗН | Значение                                                                               |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Совершенно необразованный персонаж, его теоретические знания – как у первоклассника.   |
| 2  | Средний уровень знаний (школьное образование)                                          |
| 3  | Уровень образования соответствует уровню студента колледжа (первые курсы университета) |
| 4  | Высшее образование (и аспирантура)                                                     |
| 5  | Уровень знаний профессора                                                              |

### ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПАРАМЕТРОВ ПЕРСОНАЖА

Стартовое значение всех характеристик персонажа равно 2. Кроме того, игрок может распределить по шести своим параметрам (Телосложение, Подвижность, Реакция, Сообразительность, Влияние и Знания) еще 7 баллов. Среднее значение параметра для обычного человека лежит между 2 и 3, то есть, персонажи игроков имеют параметры лучше средних. Это отражает тот факт, что плохо развитые личности редко становятся героями. К слову, позже, по мере набора опыта персонаж сможет улучшить свои параметры.

При создании персонажа для того, чтобы увеличить значение параметра, надо потратить 1 балл (из 7). То есть, поднять параметр с 2 до 3 строит 1 балл, а поднять с 2 до 4 стоит 2 балла. Однако если игрок хочет повысить значение одного из параметров до 5, он должен потратить дополнительно еще один балл (т.е. потратить 4 балла на то, чтобы поднять параметр с 2 до 5).

При желании, Ведущий игры может изменить правила генерации, сделав персонажей более сильными и способными, просто увеличив количество баллов, доступных для генерации – за 10 баллов можно создать сильного персонажа, за 13 – мощного, а за 16 – супер-героя.

Игрок должен распределить все свободные баллы параметров до начала игры. Далее в игре эти баллы не участвуют.

### РАСЫ И НАЦИИ

Ведущий игры может разрешить игрокам играть не людьми, а например, эльфами или гномами в мирах фэнтези или вуки и тви-леками в мире Звездных Войн.

Персонаж иной расы (отличной от человеческой) может иметь определенные логические ограничения на значения параметров. К примеру, Телосложение персонажа гнома или вуки должно быть не меньше 3. Подвижность персонажа эльфа или Тви-лека не меньше 3.

Представители некоторых рас могут иметь размер меньше или больше человеческого – см. особенности «маленький» и «гигант». Особенности дадут персонажам некоторые преимущества и недостатки, при этом изменив стартовый опыт персонажа.

Ведущий игры также может разделить людей (и представителей других рас) на нации, наделив их своими отличительными чертами (особенностями). Так некоторые расы или нации могут, например, хорошо видеть при плохом освещении или обладать скверным нравом (раздражающим окружающих). Эти преимущества и недостатки также уменьшают (или напротив – увеличивают) стартовый опыт персонажа на определяемое Ведущим игры значение. Некоторые особенности представителей другой расы или нации могут быть скомпенсированы. Скажем, способность хорошо видеть в темноте может быть скомпенсирована большой чувствительностью к яркому свету (что отрицательно влияет на точность атак персонажа при ярком освещении), необходимостью носить светофильтры или как-то еще.

Кроме этого, для персонажей других рас или наций некоторые навыки могут быть проще или сложнее, чем для обычных людей. Например, в одной из культур драка может быть навыком обычной сложности, а не простой (если драки там явление крайне редкое), а скажем, блеф – может оказаться сложным навыком, так как в этой культуре исключительно сложно врать.

## ОСОБЕННОСТИ

Как правило, особенности персонажа можно взять только при его создании. В отличие от всех прочих характеристик, некоторые особенности не «стоят» баллы опыта, а напротив, дают персонажу определенное количество баллов. К примеру, особенность «Правдивость» налагает на персонажа некоторые ограничения, а значит должна как-то компенсироваться.

Ведущий игры может установить правило, что все баллы, полученные за счет «плохих» особенностей игроки должны вложить в «хорошие» особенности. Также он может согласовывать (разрешать или не разрешать) игроку взять те или иные особенности персонажа. Так, к примеру, Ведущий может не разрешить брать особенности Богатство / Зажиточный, Миллионер и Мультимиллионер, если планирует приключение для обычных людей, а не для богачей. Также должен использоваться здравый смысл и персонаж не может иметь взаимоисключающие особенности – например, «Толстяк» и «Тощий».

Персонаж не получит баллы опыта за особенности, которые сможет легко устранить. Например, в высокотехнологичном мире, где поставить протез ноги не проблема и этот протез будет не хуже родной ноги, особенность «одноногий» не даст персонажу ни одного балла. Для особенности Плохое зрение персонаж

получит лишь -1 балл опыта (вместо -2), взяв эту особенность, если в мире широко доступны очки или контактные линзы (которые убирают штраф). Если же в мире исправление зрения совсем не проблема, персонаж вообще не получит баллов взяв этот недостаток.

Некоторые особенности персонаж может взять более одного раза. Например, можно иметь несколько друзей или несколько фобий.

Персонаж не может взять особенность, если не соответствует требованиям для нее. Требования обычно указаны в виде «Параметр 3+», «Параметр 2-» и т.п. Первое означает, что указанный в требовании параметр должен быть равен 3 или выше. Второй пример означает, что указанный параметр должен быть не более 2. Если указано, что требований нет, значит особенность может быть у персонажа с любыми параметрами.

Также персонаж может получить особенность во время приключения. Всегда окончательное решение давать или не давать особенность принимает Ведущий игры. Полученные по воле Ведущего особенности персонажа не дают ему баллы опыта и не отнимают их.

**Аллергия (особо):** Персонаж испытывает негативные последствия от контакта с чем-то, например, с шерстью животных, цветущими растениями, запахом духов и так далее. Эффект аллергии может быть самым разным – от незначительного (чихание, покраснение кожи) до смертельного – возможной остановки дыхания.

**Редкая и слабая (0):** Персонаж страдает от легкой формы аллергии на относительно редкий возбудитель. Например, иногда чихает при цветении растений. Если возбудителей много, персонаж может получить штраф -1К к броскам.

**Легкая (1):** Персонаж испытывает дискомфорт при аллергической реакции. Он получает штраф -2К к броскам, пока находится под влиянием объекта, вызывающего аллергию.

**Серьезная (2):** Персонаж испытывает сильный дискомфорт при контакте с источником аллергии. Если персонаж оказывается под действием источника аллергии, он получает штраф -4К ко всем броскам.

**Тяжелая (3):** Персонаж очень тяжело переживает аллергическую реакцию. При этом он впадает в состояние оглушения (см. раздел «ранения»).

**Смертельная (5):** Источник аллергии для персонажа почти смертелен. При контакте игрок должен сделать бросок на Атлетику. При критическом провале броска он погибает. При обычной неудаче – впадает в состояние шока (см. раздел «ранения»). При успешном броске оказывается оглушен.

Чем чаще встречается источник аллергии, тем больше очков персонажа получит игрок. Так если источник редкий (скажем, персонаж сталкивается с ним всего несколько раз в год) – цена недостатка снижается на 1 балл. Если источник встречается часто (как например шерсть животных) – очки опыта от недостатка увеличиваются на 1 балл. Если источник встречается повсеместно и в больших количествах (как например,

сахар или соль) – дается на 2 балла опыта больше. Если источник аллергии можно встретить каждый день (например, солнечный свет) – дается на 3 балла опыта больше. Так к примеру смертельная аллергия (5 балла) на солнечный свет (+3 балла) даст персонажу 8 баллов опыта, а легкая аллергия (1 балл) на цветение одуванчиков (-1 редкое и непродолжительное явление) даст 0 баллов.

**Богатство/бедность (особо):** Имущество Вашего персонажа отличается от имущества среднего жителя. Он отображает не только стартовое имущество, но и отношение персонажа к работе и других персонажей к нему. Так нищий всегда будет готов работать за еду, а миллионер может только своими манерами показать другим, что у него далеко не тощий кошелек и этим добиться уважения. Требования: нет

Если при создании персонажа, игрок может взять особенности «нищий», «бедняк» или «небогатый», однако персонаж может разбогатеть по ходу приключений. Но чтобы изменить менталитет бедняка, игроку придется потратить баллы опыта (столько, сколько он получил при создании персонажа), в противном случае он будет безвозвратно терять половину своего богатства после каждого приключения.

Нищий (-4). Стартовый уровень богатства 4.

Бедняк (-2). Стартовый уровень богатства 6.

Небогатый (-1) . Стартовый уровень богатства 8.

Обычный (0). Стартовый уровень богатства 10.

Зажиточный (4). Стартовый уровень богатства 12.

Миллионер (10). Стартовый уровень богатства 14.

Мультимиллионер (25). Стартовый уровень богатства 16.

**Быстрое заживление (3):** Раны зарастают на Вас как на собаке. То есть очень быстро. Персонаж получает +2К при бросках на лечение его ранений. Требование: Телосложение 3+

**Вспыльчив (-1):** Вашего персонажа легко «зацепить». Если его оскорбили даже намеком, игрок должен сделать проверку на «силу воли» со штрафом -2К и в случае критического провала кидается на обидчика с намерением его уничтожить любой ценой (даже если это будет означать смерть для него). Противник может использовать навык «Актерства» - «насмешка», чтобы спровоцировать персонажа и вывести его из себя. Обычный провал броска заставит вспыльчивого отвлекаться от всего, кроме обидчика. Требование: Влияние 2-

**Гигант (8):** Персонаж просто огромен (для человека). Его рост от двух до двух с половиной метров, вес от 120 до 180 кг. Он считается персонажем размера 1. Соответственно у него выше базовая скорость, базовая броня, ранения для него менее опасны. Он получает штраф -1К к инициативе и к атакам, а атакуя его противники получают бонус +1К. Плюс прочие преимущества и недостатки большого роста и веса. Требование: Телосложение 3+

**Глухота (-3):** Ваш персонаж ничего не слышит. Совсем. Если необходимо бросить кубики на слух, персонаж всегда его проваливает. Требования: нет

**Дальтонизм (-1):** Ваш персонаж не различает цвета. Совсем. Это может быть плохо, так как в некоторых ситуациях персонаж может получить значительный штраф к броску на Внимание, а иногда и вовсе лишиться права делать этот бросок, например, он не сможет различить в листве человека, даже если тот пестро одет. Требования: нет.

**Добрая/дурная слава (особо):** О вашем персонаже ходит хорошая (или дурная) слава среди людей, с которыми он даже не знаком. Если о нем наслышаны только хорошее, персонаж может легко получать друзей и пользоваться всеми преимуществами геройского звания. Если же слава дурная – у вас будут проблемы (возможно будут). Требования: нет

Особенность должна обязательно согласовываться с Ведущим игры и проистекать из предыстории персонажа.

Если используется необязательное правило по репутации, то персонаж должен иметь определенное значение Духа для взятия этой особенности: Дух 1 для славного парня/ мелкого подонка, 2 для героя/ преступника, 3 для звезды/ злодея и 5 для святого/ проклятого.

**Славный парень / мелкий подонок (3/-1):** Если вы славный парень (местный герой, известный бард, жрец почитаемого божества), другие могут узнать и приютить вас, поделиться чем-то в обмен на внимание и интересные истории. Если вы мелкий подонок (известный воришка или разбойник), узнавший персонажа постарается донести информацию о нем до «кого надо» и будет предельно бдителен, а уже «кто надо» постарается предпринять надлежащие меры.

**Герой / Преступник (6 / -2):** Ваш персонаж известен своим героическим подвигом. Многие готовы помочь ему, если узнают, как можно помочь. Если персонаж известен как преступник, люди его сторонятся, пытаются не контактировать с ним, если не обладают достаточной мощью, чтобы сокрушить его.

**Звезда / Злодей (9 / -3):** Встретив Вас, под ноги Вам готовы кидать цветы. Гарантирована бесплатная еда для героя и ночлег, если Вас узнают. Если же вы злодей, простые люди разбегаются от Вас в панике (ну или как минимум, стараются не смотреть Вам в глаза и не оказаться на пути). Только сильные или многочисленные будут защититься или даже рискнут атаковать.

**Святой / Проклятый (15 / -5).** Если у персонажа репутация святого, люди готовы на многое ради него и считают за счастье видеть его, а по слухам даже прикосновение целебно и лечит от всех болезней. Конечно, верят святому до тех пор, пока он поддерживает эту репутацию. С другой стороны проклятый – это человек, которого лучше не встречать, его прикосновение по поверьям губительно, а взгляд несет беды. Если есть возможность – его надо убить и сжечь (или лучше просто сжечь).

В зависимости от того, насколько известен человек, стоимость особенности может быть увеличена или наоборот снижена. Округление производится в большую сторону (например, 4.5 округляется до 5, а -1.5 округляется до -1).

| Известность                                                                                                                                     | Мод.  | Узн. |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|------|
| Известен каждой собаке (сразу узнает около 25% - местный аристократ, очень популярный артист)                                                   | x 2   | 0К   |
| Известен большой группе людей (узнает около 6% или 1 из 16 - артист эстрады, известный политик)                                                 | x 1,5 | -2К  |
| Известен небольшой группе (узнает около 1,5% или 1 из 64 - прославившийся в определенных кругах человек, например, футболист известной команды) | x 1   | -4К  |
| Известен немногим (узнает только 1 человек на 256 – «прославившийся» вор, киллер или «забытый» герой)                                           | x 0,5 | -6К  |
| Известен единицам (узнает один на тысячу) – чем-то прославившийся персонаж                                                                      | x0,25 | -8К  |

**Узнавание:** Если Ведущий хочет проверить, не узнал ли встречный персонажа, делается бросок кубиков (бросается 2, минус количество, указанное в графе «Узн.»). Если на всех кубиках выпал успех, персонажа узнали. Конечно, если персонаж маскируется или скрывается, узнать его будет значительно сложнее - Ведущий может давать бонусы и штрафы к броску. Например, если персонажу встретится персона в короне, мантии и со скипетром, это даст бонус +6К к броску на узнавание (если данная персона обычно на виду в короне, мантии и со скипетром). А если эта персона накинёт плащ, будет скрывать лицо, молчать и стараться изменить походку, Ведущий может назначить штраф -8К к броску.

Если при броске выпал критический провал – персонаж не узнает встречного. Результат «не туда» будет означать, что персонаж понимает, что возможно знает увиденного, но не может его вспомнить. Повторный бросок на узнавание возможен при изменении сложности броска.

**Долг/Обязательство (особо):** Кто-то должен Вам услугу. Или же вы кому-то должны. Чем больше очков потрачено на долг, тем больше должны персонажу и тем более серьезную услугу он может потребовать в плату. С другой стороны, чем больше очков получено за счет обязательства, тем больше персонаж должен и тем серьезнее обязательство. Требования: нет

Долг должен согласовываться с Ведущим игры и проистекать из предыстории персонажа. Должны быть четко определены личности должника и того, кому должны вернуть долг, история того, как возник долг. Чем больше долг, тем серьезнее должна быть история. Если должник – персонаж игрока, то при обращении за возвратом долга он обязан предпринять все от него зависящее, чтобы вернуть долг (в пределах оговоренных объемом долга). Если персонаж избегает возврата долга, он не получает баллы опыта до тех пор,

пока не «расплатится» ими с долгом, плюс 1 «штрафной» балл опыта за отказ вернуть долг.

**Должок (1/-0):** Персонаж должен (или ему должны) крупную сумму денег (по богатству соотносимую со стоимостью 8) или простую услугу. За нее можно попросить добыть какие-то не очень секретные сведения, «прикрыть» персонажа в случае опасности и т.п.

**Долг (3/-1):** Персонажу очень обязаны. Например, здоровьем себя или родного человека. Возможно даже спасением жизни. В обмен за эту услугу можно попросить значительную услугу, даже связанную с риском для жизни и здоровья должника.

**Большой долг (6/-2):** Персонажу обязаны как минимум жизнью и возможно не один человек. За это ему очень благодарны и готовы в полной мере отдать ему долг.

**Огромный долг (9/-3):** Персонажу обязаны жизнью и личным счастьем. Чтобы вернуть долг, человек с радостью пойдет на любые жертвы, даже если это означает для него верную смерть.

**Жадный (-1):** Персонаж очень жадный. Каждый раз, когда ему необходимо потратить деньги, игрок должен сделать бросок на «силу воли» со штрафом, равным стоимости покупки. Если бросок неуспешен, персонаж отказывается потратить деньги. Требования: нет

**Зависимый (разное):** У персонажа есть зависимость. Наркотическая, алкогольная, никотиновая, геймерская и так далее. Модификатор опыта зависит от того, насколько сильна зависимость и насколько сложно ее удовлетворить и насколько она тяжело сказывается на персонаже. Требования: нет

Если зависимость не удовлетворена, персонаж получает постоянно растущий штраф -1К за каждый день до тех пор, пока не удовлетворит потребность (но не более штрафа, указанного в типе зависимости).

Обычно от зависимости можно избавиться, если в течении двух недель не удовлетворять ее (и получать соответствующие штрафы), после чего персонаж должен потратить столько баллов опыта, сколько получил взяв зависимость при создании персонажа. Если персонаж получил зависимость во время игры, он не получает баллов опыта.

Если во время отказа от зависимости у персонажа появляется свободный доступ к тому, от чего он зависит, игрок должен сделать бросок на Силу Воли и если бросок провален – персонаж снова оказывается зависим (как будто и не бросал).

**Легкая зависимость (-1):** Например, курение или игромания. Максимальный штраф -1К.

**Обычная зависимость (-2):** Сильное пристрастие (ярых курильщиков, алкоголиков или «легких» наркотиков). Эта зависимость может также раздражать окружающих. Максимальный штраф -2К.

**Сильная зависимость (-3):** Персонаж употребляет «тяжелые» наркотики и ему тяжело не удовлетворять свою зависимость. Кстати, эти наркотики наверняка либо нелегальны, либо их исключительно трудно достать. Максимальный штраф -4К.



**Тяжелая зависимость (-5):** Персонаж склонен к употреблению запрещенных и очень «тяжелых» наркотиков. Без них он практически не может существовать и может даже умереть (впрочем, умереть он может и употребляя эти наркотики). Спасти его может лишь продвинутая медицина. Максимальный штраф -8К.

**Заика (-1):** Персонаж заикается, что осложняет его взаимоотношения с другими персонажами. При социальных бросках он получает штраф -2К. В бою разговор для него не свободное, а стандартное действие. Также персонаж не может использовать голос при применении заклинаний (трюков). Требования: нет

**Запоминающаяся внешность (0):** Вашего персонажа невозможно забыть. Некоторые черты выделяют его особым образом и других таких людей найти сложно. Если у персонажа есть особенность *Добрая/Дурная слава*, при бросках на узнавание дается бонус +2К. Ведущий и игрок должны сразу договориться о том, что же такого особенного в персонаже (чтобы определить, как это можно скрыть при необходимости). Требования: нет

**Здравый смысл (3):** Персонаж не склонен совершать глупости. Каждый раз, когда игрок готов совершить грубую ошибку, Ведущий должен его предупредить об этом. В некоторых случаях Ведущий может потребовать от игрока успешного броска на *Внимание* (без возможности взять автоуспех). Требования: *Сообразительность* 3+

**Идеальная память (4):** Ваш персонаж помнит все, кроме возможно мелких и очень давних деталей. В таких случаях чтобы Ваш персонаж вспомнил мелкие подробности, Ведущий может потребовать сделать бросок на *Внимание* (без возможности получить автоуспех). Требования: *Знания* 3+

**Интуиция (10):** У Вашего персонажа очень развита интуиция и он может предвидеть возможные события. В критической ситуации по заявке игрока, Ведущий делает за него бросок *Внимания* (без возможности получить автоуспех и со штрафом сложности выводов) и если он успешен – Ведущий подскажет персонажу возможные последствия его действий (к чему *может* привести его действие) или попытаться воссоздать картину произошедшего и т.п. Если при броске выпадет критический провал – Ведущий даст неправильный ответ. Каждая последующая попытка воспользоваться интуицией в течении одного дня делается с растущим штрафом -2К. Требования: *Сообразительность* и *Знания* 3+

**Кодекс чести (-2):** Персонаж всегда и везде следует кодексу чести. Пираты и разбойники чтят свой кодекс чести, рыцари и джентльмены – свой. Чтобы намеренно пойти против кодекса, персонаж должен сделать бросок навыка «сила воли» (без возможности концентрации). Также если о нарушении кодекса станет известно, персонаж получит дурную славу в обществе равных ему, а может и вовсе заработает врагов. Требования: нет

**Красавчик (красавица) (4):** Ваша внешность весьма привлекательна. Вы получаете бонус +2К в общении с противоположным полом (неравнодушным к Вам). Это

также дает бонус +1К к броску на узнавание. Требования: Отсутствие параметров 1 и 5.

**Личный Друг/Враг (различно):** У Вашего персонажа есть человек, который Вас считает другом или своим врагом. Чем больше возможности вашего друга или врага, тем больше очков стоит (возвращает) эта особенность. Друзья и враги должны согласовываться с Ведущим игры и проистекать из предыстории персонажа. Требования: нет

Конечно, игрок может получать врагов и друзей во время приключений. При этом он не получает и не теряет баллы опыта.

**Обычный человек (+1/-0).** Как друг он может приютить вас, некоторое время содержать, поделиться чем-то. Как враг – максимум на что он способен – устраивать мелкие неприятности.

**Зажиточный / упорный (+3 / -1).** Как друг он способен помочь Вам встать на ноги, если скажем Вы потеряете дом и работу; может сделать дорогие подарки; выполнить Вашу просьбу и т.д. Как враг он может нанять других, чтобы они навредили Вам. Например, подкупить судью, чтобы приговор Вашему персонажу было наиболее жестоким.

**Богач / маньяк (+9 / -3).** Как друг он может сделать для Вас очень многое в память в дружбе, но только до поры, пока Вы не начнете злоупотреблять дружбой. Если это враг, он намеренно ищет Вас, чтобы причинить максимум хлопот, возможно даже чтобы убить – самостоятельно или чужими руками – не важно.

**Властимущий (+15 / -5).** Это вождь большого племени, князь, мэр крупного города или даже мелкий царек. Пока вы друзья – он может использовать свои возможности на Ваше благо. Если это ваш враг – берегитесь. За Вашу голову уже объявлена солидная награда. И даже если удастся сбежать один раз, он не успокоится и не оставит свои попытки добраться до Вас.

**Владыка (+25/-10).** Это большая шишка. Великий маг, король или даже император, глава крупной межконтинентальной корпорации или международного преступного синдиката. Он может сделать очень и очень многое. Но если это – Ваш враг, то Ваши дни уже сочтены. Цена за Вашу голову растет с каждой неудачной попыткой Вас достать.

**Ленивый (-2):** Если персонажу не угрожает непосредственная опасность и он в принципе может что-то не делать – он не будет этого делать. Если же его заставить это сделать (то, что он считает необязательным), он получает штраф -1К к броскам, пока занимается этим делом. Если лентяй пытается заставить сам себя сделать что-то, что можно считать необязательным, он должен сделать успешный бросок на «Силу воли». Требования: нет

**Маленький (-4):** Персонаж имеет рост и сложение ребенка. Его вес около 20-40 кг при росте около метра. Его размер -1 (влияет на скорость, поднимаемый вес, величину оружия, которое он может держать в руках). Базовая броня 3+, попадания оружием для него более опасны, чем для обычного человека. Он получает бонус

+1К к инициативе и к атаке, а атакуя его противники получают штраф -1К. Плюс другие преимущества и недостатки маленького роста и веса, например, такому персонажу сложнее подобрать доспех.

**Немой (-3):** Персонаж не способен разговаривать. Он может общаться только языком жестов (и по умолчанию знает его) или письменно. При социальных бросках с людьми, привыкшими к речи, он получает штраф -4К, так как его просто не понимают. Требования: нет

**Невезучий (-3):** Персонажу просто не везет. Если случается что-то плохое, то скорее всего, Ведущий выберет, что «не повезло» именно этому персонажу. Если невезучих в группе несколько – Ведущий должен соответственно увеличить количество плохих событий (чтобы «досталось» каждому невезучему). Требования: нет

**Ночное зрение (4):** Ваш персонаж видит ночью гораздо лучше других. Это не значит, что он видит все, это означает лишь то, что штраф за плохое освещение снижаются вдвое (округление в меньшую сторону). Требование: Реакция 3+

**Обостренное обоняние (3):** У Вашего персонажа нюх как у собаки, образно выражаясь (на самом деле хуже, чем у собаки, но лучше, чем у других людей). Персонаж получает +2К, если требуется бросок на обоняние. Требования: нет.

**Обостренный вкус (2):** Ваш персонаж мог бы работать дегустатором. Если персонажу надо что-то распробовать и кидаются кубики, он получает бонус +2К. Требования: нет

**Одноглазый (-2):** У персонажа только один глаз. Он получает штрафы -1К при бросках на Внимание, когда делается проверка на зрение и -1К при бросках и метании. Также отсутствие одного глаза может влиять на отношения других людей и в общении с некоторыми из них (с теми, кому это важно). Попытка обольщения будет делаться со штрафом -2К, а угрозы – с бонусом +1К. Требования: нет

**Одноногий (-4):** У персонажа нет одной ноги и он пользуется протезом. Персонаж получает штраф -2 к скорости и не может бегать (максимум – быстро идти при наличии хорошего протеза) и -2К при бросках на уворот, если надо перемещаться. Хорошо только то, что попадание в протез не нанесет персонажу рану (хотя адреналин будет потрачен как обычно). Требования: Подвижность 3-

**Однорукий (-4):** У персонажа нет одной руки. Возможно она заменена протезом. Без руки персонаж может использовать только одноручные предметы (если не имеет хорошего протеза). Есть только одно положительное свойство – если удар попадет в протез, персонаж не получит раны (но может потерять протез). Требования: нет

**Острый слух (3):** Ваш персонаж слышит лучше, чем другие. Если делается бросок на то, услышал ли персонаж звук, он получает бонус +1К. Требование: нет.

**Острый глаз (4):** У Вашего персонажа взгляд как у орла (образно выражаясь). Персонаж получает бонус +1К при бросках на Внимательность, когда важно зрение (например, при поиске). Требования: нет

**Отсутствие вкуса (0):** Персонаж не чувствует вкуса. С одной стороны это проблема, с другой стороны – это преимущество, так как персонаж сможет есть даже не самую вкусную еду. Требования: нет

**Отсутствие обоняния (0):** Персонаж не чувствует запахов. Это также может быть для него проблемой (он может задохнуться), а может быть и преимуществом (он не будет чувствовать дискомфорт там, где другие затыкают нос). Требования: нет

**Тугодум (-1):** Вы реагируете на ситуацию слишком медленно. Персонаж получает штраф -2К к броскам инициативы. Требования: Сообразительность 3-

**Фобия (различно):** Персонаж страдает фобией, то есть, страхом, который проявляется в определенной ситуации. Персонаж может иметь целый «букет» фобий, но не рекомендуется иметь более одной. Требования: нет

Персонаж может избавиться от фобии (полностью или частично) лечением у психиатра (шамана, меддроида), потратив на него не менее двух недель и потратив столько баллов опыта, сколько персонаж получил, взяв фобию при создании персонажа.

Каждый раз, когда персонаж оказывается в ситуации, где начинает действовать фобия, делается бросок «воли» - «смелость» и если он успешен – персонаж может действовать, но с указанным штрафом на все броски. Иначе он получает дополнительные эффекты или должен выполнять определенные указания.

Если персонаж имеет фобию на существо или обстановку, схожую с его фобией (например, имея фобию змей встречает человека-змею), против данного существа или обстановки его фобия считается слабее на одну категорию (скажем из средней становится слабой, а при слабой – не оказывает значительного эффекта).

Все фобии должны согласовываться с Ведущим игры. Так если персонаж берет сильную фобию машин в мире, где машин нет – он не получит ни одного балла опыта. Если персонаж живет в центре материка и до ближайшего океана несколько месяцев пути, он не получит очки за талассофобию (фобию океана). С другой стороны, Ведущий может дать персонажу дополнительные очки, если в месте, где находится множество источников фобии – к примеру с талассофобией, Ведущий может дать дополнительные очки опыта, если персонаж живет на архипелаге маленьких островов посреди океана.

**Слабая фобия (-1):** Персонаж чувствует себя некомфортно и испытывает дискомфорт в определенных ситуациях. Например – Индиана Джонс страдал легкой формой гебретофобии (боязни змей). В такой ситуации персонаж получает штраф -1К на все броски и старается быстро удалиться от опасности.

**Средняя фобия (-2):** Персонаж испытывает значительные трудности, сталкиваясь с объектом фобии. В данной ситуации он получает штраф -2К на

все действия и либо старается максимально быстро удалиться от опасности, либо замирает как парализованный (если провалит бросок Смелости).

**Сильная фобия (-3):** При встрече с объектом фобии персонаж испытывает шок. Если ему приходится делать броски, он делает их со штрафом -4К. От шока он теряет возможность здраво размышлять (если провалил бросок Смелости), задыхается и не способен на осмысленные действия.

**Мощная фобия (-5):** Встретив объект фобии персонаж испытывает сильнейший шок. Если делаются броски, он делает их со штрафом -6К. Если бросок Смелости провален, персонаж падает без сознания.

Названия некоторых фобий: фобия толпы (демофобия), темноты (скотофобия), смерти и трупов (некрофобия), грязи (рупофобия), замкнутых пространств (клаустрофобия), высоты (акрофобия), насекомых (энтомофобия), машин (технофобия), магии (манафобия), чудовищ (тератофобия), океанов (талассофобия), открытых пространств (агорафобия), рептилий (офиофобия), острых предметов (аикмофобия), странных и неизвестных вещей (ксенофобия):

**Плохие привычки (особо):** Персонаж может иметь привычки, которые раздражают окружающих и/или мешают ему самому жить. Требования: Влияние 3-

**Раздражающая привычка (-1):** Персонаж периодически делает что-то, что раздражает окружающих. Например, постоянно что-то повторяет, регулярно плюется, громко сморкается. Когда он это делает, все социальные броски делаются со штрафом -2К.

**Ужасная привычка (-2):** Персонаж регулярно делает что-то предвещательное, например, громко ругается независимо от обстановки или обожает есть лук и чеснок. Отношение окружающих однозначно ухудшается и персонаж получает штраф -4К при социальных бросках.

**Плохое зрение (-2):** Персонаж плохо видит. Он получает штраф -2К при всех бросках на Внимание (когда имеет значение зрение) и -2К к дистанционной атаке. Требования: нет

**Плохой слух (-1):** Персонаж плохо слышит. Он получает штраф -2К ко всем броскам на Внимание, когда надо что-то услышать. Требования: нет

**Правдивость (-2):** Быть честным хорошо, но трудно. Правдивый персонаж не может лгать, а если и лжет, то это очевидно – любой кто его видит может сделать бросок Внимания и при успехе понять, что ему лгут. При этом чтобы солгать (не факт, что убедительно) надо сделать успешный бросок Силы Воли. Требования: нет

**Слепец (-6):** Персонаж абсолютно ничего не видит. Он не может делать броски на Внимание, когда необходимо зрение, не может стрелять кроме как по наводке и так далее. Это крайне тяжелый недостаток. Требования: нет

**Статус (различно):** Персонаж имеет определенный статус в сообществе и это может дать ему определенные бонусы или штрафы. Требования: нет

Также персонаж может иметь сразу несколько статусов. Например, быть офицером среднего звена и при этом быть гонимым, что будет означать, что будучи офицером он будет получать самую неблагоприятную работу, ограничение полномочий и никаких шансов на повышение, а возможно даже потеряет свой статус офицера, если попытается избежать этой работы.

Персонаж может избавиться от некоторых «отрицательных» статусов (если это в принципе возможно), если оплатит из стоимости в баллах опыта.

**Враг народа (-6):** Персонаж ненавидим большей частью населения. В его сторону как минимум плюют, а за любой проступок могут попытаться убить. Все, что может такой персонаж это только терпеливо выносить все издевательства и возможные побои, так как альтернатива – погибнуть или сгнить в какой-нибудь отвратительной тюрьме.

**Гонимый (-3):** Персонаж принадлежит к какой-то группе, которую подавляющее большинство окружающих презирают. Он не может ответить обидчикам, так как попытка «огрызнуться» настроит против него всех окружающих. Например: рабы в древнем Риме, евреи в нацистской Германии и т.п. Как правило, принадлежность к группе может быть легко определена и ее сложно скрыть.

**Представитель меньшинства (-1):** Персонаж принадлежит к какой-то группе, которую не любит большинство окружающих. Например, он индеец в современной Америке, женщина – пилот в начале XX века, чернокожий в Америке в XIX веке и т.д. Обычные люди встретив персонажа не стремятся ему помочь, а иногда напротив – создают для него препятствия. Такой персонаж обычно должен исполнять больше обязанностей, чем имеет прав.

**Обычный статус (0):** Персонаж не обременен обязанностями, но и не имеет особых, отличающих его от прочих граждан прав. Либо он может иметь низший из статусов иерархии со всеми соответствующими правами и обязанностями. Например, рядовой солдат.

**Младший командир (3):** Персонаж имеет невысокий статус и несколько человек в подчинении (обычно до десятка). Он может ими командовать до тех пор, пока они выполняют задачи, близкие к тем, которые они обязаны выполнять (так например, полицейский сержант может заставить подчиненных собрать для него нужную информацию по расследуемому преступлению).

**Младший офицер (6):** Это уровень лейтенантов. Они могут иметь в своем подчинении до трех десятков человек и пользуются определенными привилегиями. Так в случае необходимости младший офицер может на время активизировать полдюжины приближенных, которые будут выполнять его распоряжения даже если это не соответствует их прямым обязанностям.

**Среднее звено (10):** Это уровень капитанов и майоров. Они руководят группами около 100 человек и обладают соответствующими их положению привилегиями. При необходимости может активизировать дюжину людей, которые будут выполнять его распоряжения, может получить доступ к ресурсам своего уровня.

Старшие офицеры, депутаты (15): Полковники и подполковники. Имеют в своем распоряжении от нескольких сотен до тысячи человек. Обычно имеют одного-двух преданных руководителей среднего звена, которые будут выполнять их указания. Имеют высокий доступ к ресурсам и иногда к информации.

Генералы, сенаторы (20-30): Управляют организациями и подразделениями, численностью от тысячи человек и более (обычно не более 10 тысяч человек). Имеют значительные финансовые, людские и информационные ресурсы.

Маршалы, губернаторы (50): Управляют огромными ресурсами или войсками, могут командовать частью целого государства. Обладают легким доступом к большей части ресурсов и информации.

Правитель (80): Фактически имеет власть над целой страной или государством, имеющим население не менее 10 миллионов человек (с армией в 100 тысяч солдат и более). Что могут – как в песне «Все могут короли»...

**Счастливчик (4/7/10):** Вам везет. Чем больше баллов Вы вложили в эту особенность, тем чаще Вы можете принять решение отменить только что сделанный бросок навыка и сделать его заново (свой бросок или бросок, направленный против Вашего персонажа). Один раз в реальные сутки, если потратили 4 балла, дважды, если 7 баллов и трижды, если 10 баллов. Требования: нет.

**Талант (5):** Ваш персонаж имеет особый талант, который позволит ему создавать произведения искусства или заниматься искусством. Его работы может и профессиональны, но ценителей у них может и не быть. При выборе особенности необходимо определить конкретное направление в искусстве (например, рисование, фотография, поэзия, проза, режиссура, танцы и так далее), если персонаж желает иметь разные направления, ему придется взять эту особенность несколько раз. Требования: нет.

**Толстяк (-1):** Персонаж очень толстый. Он получает штраф -2 к скорости и не может быстро бегать. Также у него могут возникнуть проблемы с подбором одежды и брони. Требования: Телосложение 3+

**Тощий (0):** Персонаж очень худой. Единственная проблема – это проблема с одеждой (возможно ее сложнее найти). Но с другой стороны ему проще проникнуть в узкие места или спрятаться за узким укрытием. Требования: Телосложение 3-

**Трус (-3):** В случае серьезной опасности для персонажа, игрок должен сделать бросок Смелости. Если бросок успешен, персонаж может действовать как обычно, но со штрафом -1К на все броски, пока существует опасность. Если бросок провален – персонаж пытается максимально обезопасить себя (убежать, притвориться мертвым и т.д.). Требования: нет

**Хромота (-1):** Персонаж хромота на одну ногу. Он получает штраф -1 к скорости и не может быстро бегать. Требования: Подвижность 3-

## СПОСОБНОСТИ ПЕРСОНАЖА

**Способности** – это то, что может делать Ваш персонаж – хорошо или плохо. Способности постоянно используются во время игры – бросок атаки при стрельбе из пистолета – это проверка способности Стрельба (навык «стрелковое оружие»), попытка выкрасть кошелек – это проверка способности Ловкость рук (навык «воровство»), попытка обмануть охранника – проверка способности Актерство (навык «блеф»), попытка «договориться» с полицейским, чтобы он не выписывал штраф – проверка способности Беседа (навык «дипломатия»).

В игре применяется ограниченное количество способностей, которые персонаж может использовать. Каждый из них может понадобиться во время приключений.

### ЗНАЧЕНИЕ СПОСОБНОСТИ

Количество пунктов освоения способности отражает уровень ее развития. Персонаж может иметь от 0 до 5 пунктов в каждой способности.

**Нет способностей (0 пунктов в способности):** персонаж не имел возможности или не хотел развивать данную способность. Как следствие – она у него совершенно не развита. Не имея ни одного пункта в способности нельзя открывать навыки. Использовать способность можно, но со штрафом за отсутствие нужного навыка.

**Начинающий (1 пункт способности):** персонаж знает основы и базовые приемы. Достаточно, чтобы пользоваться своими способностями, но зачастую ему не хватает опыта и уверенности. Например, выпускник автошколы.

**Опытный (2 пункта):** персонаж уже имеет определенный опыт, но не обладает особыми умениями или приемами. Как правило, это молодые специалисты. Используя познание, связанное со способностью (например, фармацевтику, имея способность Медицина 2), персонаж получает 1 балл в данном познании.

**Специалист (3 пункта):** персонаж знает почти все в своей теме. Знает особые приемы, почти все возможные сложности и как их избежать. Как правило, этот уровень имеют люди не моложе 20 лет, чаще получают его к 30 годам. В физических способностях это соответствует уровню высокого спортивного разряда или даже кандидату в мастера спорта. Понятно, в спорте возраст не играет такой роли и даже персонаж возрастом до 18 лет легко может иметь высокий уровень в физической способности, если серьезно занимается этим видом спорта. Используя познание, связанное со способностью (например, познания по обслуживанию истребителя, имея способность Пилотирование истребителя 3), персонаж получает 2 балла в данном познании (но не выше параметра Знание).

**Профи (4 пункта):** умеет много и делает это очень хорошо. Услуги профессионала, как правило, дороги, но качество того стоит. Профессионал знает почти все по теме, хотя и может иметь пробелы в редких областях. Профи редко бывают моложе 30 лет. Обычно их возраст от 40 лет. В физических способностях это соответствует мастеру спорта, возможно даже международного класса. Используя познание,

связанное со способностью (например, познание об оружии ближнего боя, имея способность Ближний бой 4), персонаж получает 3 балла в данном познании (но не выше параметра Знания).

**Эксперт** (5 пунктов): людей с таким уровнем способности – единицы на сотни тысяч. Они сами создают новые приемы, с легкостью делая свою работу. Они понимают все, что относится к их теме, разбираются во всем, что к ней относится. В физических способностях, этот уровень соответствует уровню чемпионов (олимпиады, мира, крупной мировой державы). Используя познание, связанное со способностью (например, теорию электроники, имея экспертные способности Техника), персонаж получает 4 балла в данном познании (но не выше параметра Знание).

## НАВЫКИ

Каждая способность в свою очередь имеет **навыки**. Например, способность «Ловкость рук» имеет навыки «отмычки», «воровство», «фокусы и шулерство». Таким образом, бросок на способность «Ловкость рук» будет делаться каждый раз, когда персонаж пытается взломать замок отмычкой, украсть что либо или показать фокусы руками.

Навыки бывают трех типов: **простые** (чтобы их изучить достаточно потратить 1 балл опыта), **обычные** (для их освоения необходимо потратить 3 балла опыта) и **сложные** (чтобы их изучить надо потратить 6 баллов опыта).

Ведущий также может ввести **элементарные** навыки (не изучаемые или изучаемые всеми, например, «ходьба») и **очень сложные** (такие, овладение которыми возможно потребует десятилетие и изучение которых требует 10 баллов опыта)

В листе персонажа каждый навык имеет круляшки, которые зачеркиваются при взятии способности. У простого способности круг один, у обычного – два, у сложного – три.

Если навык не «открыт», то есть, игрок не потратил на него баллы опыта, при использовании данного навыка, игрок получает штраф -2К если применяет закрытый простой, -4К если применяет закрытый обычный и -6К когда применяет закрытый сложный навык.

*Например: при создании персонажа Илья открыл (потратил 6 баллов опыта) навык «Электроника». Навык «Взрывотехника» и «Драка» он вообще не открывал. Если теперь ему придется делать бросок на электронику, он делает его без штрафа за закрытый навык. Если ему придется делать бросок на Взрывотехнику, он получит штраф -4К, так как совсем не открыл данный навык, который является обычным. Если ему придется драться – он будет делать бросок со штрафом -2К, так как не открыл этот легкий навык.*

## ЧАСТИЧНОЕ ОТКРЫТИЕ НАВЫКА (НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО)

Ведущий может ввести правило, что при создании персонажа и во время игры, игрок не обязательно должен заплатить полную стоимость навыка, а может частично «открыть» навык, зачеркивая круги у навыка.

Зачеркнуть 1й круг «стоит» 1 балл опыта, зачеркнуть 2й круг – 2 балла опыта (итого как раз 3 балла) и наконец зачеркнуть третий – 3 балла опыта (итого как раз 6 баллов).

Если навык «открыт» не полностью, при использовании данного навыка, игрок получает штраф -2К за каждый не «оплаченный» круг в навыке.

*Например: при создании персонажа Илья частично открыл (потратив всего 3 балла опыта) навык «Механика» и частично навык «Лечение болезней» (потратив всего 1 балл опыта). Если придется делать бросок на механику, он получит штраф -2К, так как навык не открыт полностью (открыто 2 круга из трех). Если ему придется лечить болезни, он получит штраф -4К (так как открыл только один круг из трех).*

## КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ СПОСОБНОСТЕЙ

Здесь лишь кратко описаны используемые в игре способности, подробности об их использовании даны в соответствующей главе. Базовое значение определяет, от какого параметра зависят способности.

Для каждой способности перечислен ряд его навыков. После каждого навыка указана сложность, которая определяет его «цену» в баллах опыта (1 для легкого, 3 для обычного и 6 для сложного).

**Акробатика** – способность позволяет персонажу выполнять акробатические трюки, прыжки, балансировать на канате и так далее. Он также используется, когда персонаж пытается увернуться от брошенных предметов или от атаки в ближнем бою. Базовое значение: *Подвижность*.

Навыки: *Цирковая акробатика* (сложный) (включает способности балансировать на узких поверхностях), *Изворотливость* (позволяет освобождаться при захватах, а также веревок, наручников и тому подобного) (обычный), *Танцы* (обычный), *Джигитовка* (верховая езда) (обычный), *Уворот* (простой)

**Актёрство** – как сказал Шекспир, «Весь мир – театр и люди в нем – актеры». Мы постоянно играем какие-то роли, когда блефуем, соблазняем, развлекаем друзей. Эта способность позволяет персонажам взаимодействовать с другими, когда надо врать, запугивать и т.д., то есть каким-то образом показать себя и добиться от второй стороны нужной реакции. Базовое значение: *Влияние*.

Навыки: *блеф* (простой), *запугивание* (простой), *соблазнение* (обычный), *насмешка* (обычный), *лицедейство* (обычный).

**Атлетика** – способность включает в себя физические дисциплины (плавание, бег, метание, борьба) и применяется в подобных ситуациях. Базовое значение: *Телосложение*.

Навыки: *Скалолазание* (обычный), *Прыжки* (простой), *Плавание* (простой), *Борьба* (простой), *Метание* (определяет дистанцию броска) (простой), *Взлом* (физическое разрушение замков) (простой)

**Беседа** – искусство правильно вести диалог. Чем выше развита эта способность, тем больше шансов на то, что вы направите беседу в нужное вам русло. Способность



используется, когда вы пытаетесь договориться с неигровым персонажем и в диалоге заставить кого-то следовать вашему совету или приказу. Базовое значение: *Влияние*

Навыки: *Добывание информации* (простой), *Дипломатия* (обычный), *Чувство намерений* (простой), *Допрос* (обычный), *Торговля* (обычный)

**Ближний бой** – это способность охватывает приемы владения ножами, копьями, нано-клинками, световыми мечами и прочим оружием ближнего боя, а также способности боя без оружия. Базовое значение: *Телосложение*.

Навыки: *драка* (простой), *клинки* (простой), *дробящее* (простой), *цепное оружие* (обычный), *древковое оружие* (простой), *щиты* (простой)

**Воля** – это способность управления и контроля над собственным разумом. Бросок на Волю требуется, если на персонажа давят разумом (например, пытаются его спровоцировать), когда сопротивляется попыткам запугивания, когда персонаж пытается сосредоточиться, а также когда сопротивляется страху.

Навыки: *Концентрация* (простой), *Сила воли* (простой), *Смелость* (простой)

**Внимание** – умение замечать то, что сразу не бросается в глаза. Кроме того, способность позволяет замечать казалось бы не очень важные детали и делать на основании этих деталей правильные выводы. Базовое значение: *Сообразительность*.

Навыки: *Наблюдательность* (простой), *Слух* (простой), *Поиск* (простой), *Чтение по следам* (сложный), *Расследование* (сложный)

**Лидерство** – способность позволяет управлять группой разумных существ и чем выше лидерство, тем больших эффектов можно добиться. Хороший лидер может подчинить своей воле толпу, может предотвратить панику в рядах союзников, координировать их действия, что позволит подчиненным действовать более эффективно. Базовое значение: *Влияние*.

Навыки: *Тактическое управление группой* (обычный), *Стратегическое управление* (сложный), *Харизматичность* (сложный), *Управление командой* (управление командой судов и прочей техникой - от многоместных дирижаблей до космических линкоров – необходимо для управления транспортом, имеющего более двух членов экипажа) (обычный)

**Ловкость рук** – это способность включает в себя умение кражи, взлома замков. Может использоваться для показа фокусов, требующих ловких рук. Базовое значение: *Реакция*.

Навыки: *Отмычки* (умение ими пользоваться) (обычный), *воровство* (обычный), *фокусы и шулерство* (за счет ловкости рук) (обычный), *«фокусы» с оружием* (обычный)

**Медицина** – умение лечить ранения и болезни, а также оказывать первую помощь. Медик может лечить серьезные повреждения и сломанные конечности, последствия эффектов отравления и так далее. Базовое значение: *Знания*.

Навыки: *Оказание первой помощи* (простой) *Лечение болезней* (сложный), *Хирургия* (*Лечение ранений*) (сложный), *Ветеринария* (сложный), *Фармацевтика* (*либо алхимия*) (сложный), *Реанимация* (простой)

**Пилотирование** – умение управлять техникой – наземной, воздушной, водной, подводной, космической и так далее. Персонажи с высокими способностями могут демонстрировать «высший пилотаж». Базовое значение: *Реакция*

Навыки: *Управление наземными аппаратами* (обычный), *подводными аппаратами* (сложный), *морскими судами* (обычный), *аэрокосмическими судами* (от воздушного шара, вертолетов и реактивных самолетов до космических истребителей) (сложный), *Навигация* (обычный), Примитивные (велосипед, телега и т.п.) (легкий)

**Скрытность** – умение тихо или незаметно передвигаться и прятаться. Шанс заметить крадущегося или спрятавшегося зависит от значения способности «Внимательность» оппонента. Базовое значение: *Подвижность*

Навыки: *Маскировка* (простой), *Мимикрия* (обычный), *Бесшумное перемещение* (простой)

**Стрельба** – это способность охватывает использование стрелкового оружия – от древних револьверов, винтовок и ружей, до мощных лазерных пушек, плазменных дробовиков или, скажем, нейтронных пистолетов. способность также используется при стрельбе из луков, арбалетов, даже духовых трубок. Он же определяет точность броска. Как правило, для стрельбы не требуется больших знаний, если это, например, не сложное в использовании и обслуживании оружие, типа аркебузы. Базовое значение: *Реакция*

Навыки: *стрелковое оружие* (простой), *стационарное оружие* (простой), *луки* (обычный), *бросок* (*определяет точность броска*) (простой), *духовые трубки* (простой), *гранатомет* (простой)

**Техника** – способность затрагивает использование, создание и ремонт всех видов механических изделий, электроники, может использоваться при саботаже и выведении из строя систем, конструировании ловушек и может пригодиться при создании новых вещей. Базовое значение: *Знания*

Навыки: *Электроника* (сложный), *Механика* (сложный), *Взрывотехника* (*в том числе, пиротехника*) (обычный)

При необходимости, Ведущий игры может добавить какие-то новые, специальные способности, которые не относятся к перечисленным выше. Например, способность Бизнесмен (с навыками «ведение дел», «бухгалтерия», «финансы» и т.п.) или способность Компьютеры (с навыками «пользователь ПК», «хакинг», «программирование» и т.п.).

Также Ведущий может добавить в список способностей ремесла, например, Работа с металлом с навыками «ковка железа», «работа с горном», «литье железа/стали», «ювелирная ковка» и т.д.

## ПОЗНАНИЯ

Персонаж может владеть познаниями по определенным темам, например, он может быть профессором химии, или, например, ядерной физики. Он может быть крупным специалистом в астрологии или алхимии. Каждое познание (или наука) открывается отдельно, то есть если, к примеру, персонаж хочет быть знатоком теологии и искусствоведом, ему придется открыть два разных познания и продвигаться по ним раздельно. Базовое значение всех познаний: *Знания*.

### УРОВЕНЬ ПОЗНАНИЯ

**Общие знания** (0 пунктов в познании): персонаж знает то же, что и большинство обычных людей. Например, что автомобили обычно ездят на бензине и у обычного автомобиля 4 колеса.

**Основные знания** (1 пункт в познании): персонаж знает основные моменты в познании, например, основы химической науки или основы ядерной физики. Если он знает огнестрельное оружие на уровне 1, он понимает принцип действия и общее устройство огнестрельного оружия (на уровне это ствол, это затвор, это приклад), конструкцию патрона.

**Продвинутое знание** (2 пункта): персонаж знает почти все основные моменты, связанные с познанием. Так имея 2 пункта в знании физики, персонаж знает всех основных ученых, сделавших вклад в развитие этой науки и что они открыли. Знатоку холодного оружия может легко отличить хороший клинок от простой подделки.

**Знания специалиста** (3 пункта): персонаж знает почти все в своей теме. Например, имея 3 пункта в биологии персонаж хорошо разбирается в животных и растениях, узнает их и может различать схожие виды. Имея 3 пункта в знаниях связанных с автомобилями персонаж знает конструкцию двигателя, ходовой части, знает всех основных производителей машин и запчастей.

**Знания профессора** (4 пункта): Профессионал знает почти все по теме, хотя и может иметь пробелы в редких областях. Профи редко бывают моложе 30 лет. Обычно их возраст от 40 лет. Профи в ядерной физике наверняка участвовал в создании ядерной бомбы или ядерного реактора. Профи в оружии знает все об оружии — кто его делает, как его делают, как обслуживают так далее и так далее.

**Знания эксперта** (5 пунктов): людей с таким уровнем познания — один на миллион. Они открывают новые законы, совершают великие открытия. Эксперты могут проникать в тайны доселе неизведанные и использовать их. И конечно же они знают практически все, что известно по их теме.

Вместо познания может использоваться подходящая способность (по значению способности, минус 1 балл), однако это значение также не может превышать параметр Знаний персонажа. Также персонаж не может использовать способность вместо познания, если у него не открыт соответствующий познанию навык.

*Например: Дикий Пес — отличный стрелок и имеет 4 пункта в способности «стрельба». Он заходит в магазин стрелкового оружия и выбирает себе новую винтовку. Чтобы определить, какая винтовка лучше,*

*игрок может сделать бросок на знание оружия. При 4 пунктах в способности «стрельба» считается, что его познание в оружии на 1 балл ниже, то есть, равно 3. Однако, параметр Знания Дикого Пса всего 1 балл. Его познания в любой области не могут превышать этого значения и следовательно равны 1. Итого чтобы определить, какое оружие в лавке лучше, игрок делает бросок на знание оружия: 1К от параметра «Знание» и еще 1К за познание в оружии, итого 2 кубика.*

### СПИСОК ПОЗНАНИЙ

Список возможных познаний или наук (курсивом общее название области знаний, в скобках — конкретные отрасли знаний):

*Иностранный язык* (перечень языков, используемых в игровом мире), *Оккультные знания* (астрология, нумерология и тому подобные); *Искусства* (по конкретным направлениям, включает историю, технику создания шедевров и так далее); *Социальные науки* (психология определенного общества, социология, криминология, этикет и т.д.); *Бизнеса* (процедуры, стратегии, основные игроки, бухгалтерия, биржа и т.д.); *Государства* (законы, правила, устои и так далее); науки «Земли и жизни» (конкретные — биология, ботаника, генетика, геология, палеонтология и так далее); *Исторические* (история культур, археология, антиквариат, легенды и предания); *Физические дисциплины* (конкретно — астрономия, химия, математика, физика, инженерное дело); *Теология и Философия* (этика, концепции философии, религий);

## УМЕНИЯ

Особые умения в применении тех или иных способностей, называются просто Умения. Умения очень напоминают особенности персонажа, но если особенности как правило можно взять только при создании персонажа, то умение может получить любой персонаж в любой момент игры, потратив баллы опыта.

Каждое умение может иметь требования к значению определенной способности, основных параметров, наличию других умений или чему-то еще. Персонаж не может взять умение, если не соответствует требованиям для него. Требования обычно указаны в виде «3+», «2-» и т.п. Первое означает, что указанный параметр или количество пунктов в способности должны быть равны 3 или выше. Второй пример означает, что указанный параметр должен быть не более 2.

**Быстрое действие (3):** Персонаж научился выполнять определенные действия очень быстро. Если действие требует несколько ходов, с этим умением время выполнения действия снижается вдвое. Если действие требовало всего 1 ход или менее, то его можно ускорить вдвое, получив штрафной жетон. Примеры быстрых действий: быстрое доставание оружия, быстрая перезарядка обоймы, быстрый подъем с земли. Требование: Подвижность (либо Реакция) 3+

**Грамотность (0 или 3):** Ваш персонаж умеет читать. И писать. Если он вырос в местности, где этому учат в обязательном порядке — он получает грамотность бесплатно. Иначе чтобы стать грамотным придется заплатить баллы опыта.

**Конек (5):** Персонаж имеет узкую специализацию (как бы «специализацию в специализации») и в ней редко может встретить себе равного. Например, маневрирование на болиде формулы-1, использование ятогана в атаке, прицельная стрельба из винтовки Мосина, взлом электронных замков, работающих на отпечатках пальцев и так далее. При использовании способности в данной ситуации игрок получает бонус +2К (в том числе, бонус специализации). Если персонаж имеет два «конька», бонус дает только один из них. Требование: Не менее 4 пунктов в используемой способности, наличие специализации в данной способности.

**Бдительность к ... (4):** Персонаж тренируется использовать определенный навык Внимания (какой – определяется при взятии умения) автоматически, в результате если он проваливает бросок, он автоматически может перебросить его (то есть, сделать вторую попытку) и принять ее результат. Например, «бдительность к ловушкам» позволит персонажу перебросить кубики на Вниманье, если первый бросок на обнаружение ловушки он провалил. «Бдительность к уликам» позволит детективу сделать переброс, если при первом броске он по какой-то причине не обнаружил важную улику. Каждый последующий переброс в течении дня (до тех пор, пока персонаж не выспится) делается с растущим штрафом -2К. Требование: Вниманье 3+

**Специализация (3):** Персонаж специализируется в определенном навыке. Например, он может специализироваться в торговле на рынке (навык торговля), в сражениях саблями (навык клинки), в хирургических операциях с огнестрельными ранениями (навык хирургия) и так далее. Имея специализацию, при использовании в соответствующей ситуации способности персонаж получает бонус +1К. Персонаж может иметь несколько различных специализаций. Требование: не менее 3 пунктов в используемой способности.

## АДРЕНАЛИН И ДУХ

**Адреналин** – особый параметр системы. Он расходуется в опасных для персонажа ситуациях, например, когда персонаж был атакован и провалил бросок защиты, за счет адреналина, герой имеет возможность исправить результат броска и сделать его успешным.

**Дух** – это внутренняя сила персонажа – квазисенция его опыта, воли к жизни и к победе. В магических мирах Дух определяет силы магов, колдунов, жрецов и внутреннюю силу воинов и бойцов. В мире Звездных войн Дух – то, на сколько персонаж близок к Великой Силе. К слову, обычные неигровые персонажи (жители городов, крестьяне), стандартные серийные дроиды и подобные NPC не имеют баллов Духа.

| Дух | Примеры персонажей                        |
|-----|-------------------------------------------|
| 1   | Послушник, ученик мага, ученик Силы       |
| 2   | Начинающий маг, молодой жрец, падаван     |
| 3   | Опытный маг или жрец, рыцарь джедаев      |
| 4   | Могучий маг, старший жрец, мастер джедаев |
| 5   | Архимаг, верховный жрец, магистр джедаев  |

## ПРИМЕНЕНИЕ АДРЕНАЛИНА

Применение адреналина описано в главе «Основы игровой механики» в параграфе «Использование адреналина».

## ВОЗМОЖНОСТИ ДУХА

В приключениях персонажи могут различными способами применять свой Дух. Варианты применения указаны ниже.

**Концентрация:** Персонаж может сосредоточиться, чтобы четко и правильно выполнить одно единственное действие за ход (либо выполнить несколько однотипных действий в течении хода), то есть, получить автоматический успех действия (автоуспех). При этом в бою он может защищаться как обычно.

При концентрации бросок на успех не делается, а персонаж просто получает 1 успех за каждые 3 кубика, которые должен бросать. Если в течении хода персонажа требуется сделать несколько разных действий, концентрацию применять нельзя. Концентрацию также нельзя применить, если игрок должен бросать менее 3К.

*Например, у персонажа параметр Реакция 2, он имеет 1 пункт в способности Пилотирование и умеет управлять автомобилем. Это означает, что он может без проблем ездить по городу на машине, не кидая постоянно бросок на удачность маневров в обычных ситуациях. Однако, при легком гололеде (который накладывает штраф -1К к броску способности), он уже не может использовать концентрацию, так как у него остается всего 2 кубика для броска – сегодня лучше ему не выезжать на дорогу.*

**Отдых:** если персонажу непосредственно не угрожает ни один противник (например он спрятался за стеной и его не могут атаковать), персонаж бездействует (может выполнять только небоевые действия, такие, как перезарядка оружия, переговоры, смена оружия, вышивание крестиком), он может восстановить часть потерянного адреналина. Делается бросок кубика со сложностью 6, минус Дух персонажа. Если бросок успешен, персонаж восстанавливает 1 балл адреналина. Так персонаж с нулевым Духом восстанавливает 1 балл за 6 секунд, а персонаж с Духом 5 восстанавливает 1 балл Адреналина за каждую секунду отдыха.

**Применение трюка:** Персонаж использует Дух для применения какой-то уникальной особенности, заклинания, трюка.

**Рывок:** Раненый персонаж может стиснуть зубы, заглушить боль и выполнить важное действие без штрафов за ранения. Чтобы сделать это, персонаж должен сделать бросок Силы Воли со штрафами за ранения. Если бросок был успешен, персонаж в течении этого хода не получает штраф за ранения к перемещению (если не потерял ногу), может держать оружие раненой (но не отрубленной / раздробленной) рукой, не получает штрафы к действиям и характеристикам от ранений. Однако в конце хода (либо в случае критического провала при броске Духа) персонаж получает все дополнительные эффекты

оглушения, шока, потери оружия и падения от каждой существующей раны.

**Хочу жить!** Иногда персонаж оказывается на грани смерти. В такой ситуации игрок может **потратить** балл Духа. Персонаж чудом спасется из практически безысходной ситуации, однако, балл Духа будет потерян навсегда. Игрок не может использовать эту возможность повторно до тех пор, пока не поднимет Дух до предыдущего уровня.

### **НАЧАЛЬНЫЕ АДРЕНАЛИН И ДУХ ПЕРСОНАЖА**

Изначально персонаж имеет 1 балл адреналина и может увеличить его при создании персонажа (по стоимости, равной текущему значению адреналина).

Стартовый Дух персонажа равен 1, его невозможно поднять за баллы опыта. Только Ведущий игры может дать балл Духа как награду за великое и опасное приключение, либо как результат длительного обучения.

Персонаж может получить балл духа после того, как достигнет важной цели, после прохождения полудюжины сценариев или дюжины игровых сессий (примерно 1 балл духа за 15-30 баллов опыта). В любом случае, решение об увеличении Духа персонажа принимает только Ведущий игры.

### **РЕАЛИКА И ГЕРОИКА (НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО)**

Если Ведущий проводит игру в мире героики (где один персонаж может сражаться с дюжиной врагов и совершать немыслимые подвиги) можно снизить стоимость «покупки» адреналина, скажем, каждый персонаж изначально имеет 5 баллов адреналина и «покупает» каждый последующий балл по стоимости на 5 баллов опыта дешевле. Это позволит игрокам получить больше адреналина и конечно, скажется на их «живучести» в бою.

Если же Ведущий хочет провести крайне реалистичную или «жесткую» игру, где каждая пуля может стать смертельной, он может увеличить стоимость баллов адреналина. Скажем, чтобы поднять адреналин на 1 балл, надо потратить столько баллов опыта, каково текущее значение адреналина +2 и игрок не получает один «бесплатный» балл при создании персонажа.

Также чтобы сохранить реализм, Ведущий может ограничить количество кубиков, результат которых может изменить игрок, применив адреналин. Если применяется это правило, то игрок может изменить результат на стольких кубиках, каков его Дух, +1.

### **ОПЫТ И РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА**

Самое важное из того, что приобретает персонаж во время своей жизни – опыт. Плохой и хороший – достижения и провалы – все это может повысить шансы на выживание персонажа во враждебном мире.

### **РАСПРЕДЕЛЕНИЕ БАЛЛОВ ОПЫТА**

В начале игры и по ходу приключений персонаж получает определенное количество баллов опыта, которые может тратить или накапливать на будущее.

При создании нового персонажа игроку дается 60 баллов опыта, которые он может распределить по своему усмотрению. Ведущий имеет полное право

изменить стартовый опыт персонажей, например, если хочет провести сценарий для малоопытных персонажей (или обывателей) или для ветеранов и супергероев.

Ведущий в праве дать дополнительные баллы опыта персонажу игрока, если тот хорошо опишет предысторию своего персонажа – кто он, что он из себя представляет, чем занимался ранее, подробно опишет основные черты характера и так далее. В зависимости от полноты и интересности изложения, Ведущий вправе дать такому персонажу от 1 до 5 дополнительных баллов опыта.

Если создается персонаж, который должен вступить в уже давно действующую группу игровых персонажей, количество опыта, которое он может получить на начало игры может быть увеличено Ведущим игры так, как желает Ведущий. Однако, никогда новый персонаж не должен оказаться даже примерно на столько же опытным, на сколько опытен персонаж, который уже давно участвует в приключениях. Обычно разница в опыте составляет не менее 10 баллов от среднего уровня опыта в группе, при этом не выше опыта самого малоопытного персонажа другого игрока.

Итак, чтобы сделать своего персонажа более сильным, мудрым и умелым, вы можете потратить баллы опыта и улучшить его характеристики:

**Увеличение одного из основных параметров** (ТС, ПД, РЦ, ВЛ, СБ, ЗН) на 1 балл – 15 баллов опыта за первое повышение параметра после создания персонажа текущее значение параметра, 30 баллов за второе повышение этого же параметра, 45 баллов за третье и т.д. При этом нельзя поднять значение параметра выше 5. Фактически не требует времени на обучение, так как считается, что персонаж развивается по ходу приключений.

**Увеличение способности:** 1 балл до 1го уровня, 3 балла с 1го до 2го уровня, 6 баллов со 2го до 3го уровня, 10 баллов с 3го до 4го уровня и 15 баллов с 4го до 5го уровня. Время обучения обычно составляет: неделя (1 уровень), месяц (2), сезон (3), год (4), 4 года (5). При создании начинающего персонажа нельзя иметь в любой способности более 3 пунктов. Ведущий может изменить последнее ограничение, если желает провести игру для мощных персонажей (или обывателей, ограничив уровень в определенных способностях).

**Получение навыка:** Стоимость получения навыка составляет 1, 3 или 6 баллов – в зависимости от сложности навыка (соответственно – простой, обычный и сложный). Время обучения обычно составляет от 1 недели до 3 недель для простых, от 1 до 3 месяцев для обычных и от полугода до двух лет для сложных навыков.

**Увеличение познания на 1 балл** (такого, как «Оккультные знания», «Знания искусства», «Социальные знания» и т.д.) – столько баллов, каково текущее значение познания +1, умножить на 2 (т.е. от 2 до 10 баллов опыта). Время обучения: неделя (1), месяц (2), четверть года (3), год (4), 3 года (5).

**Получение умения:** см. стоимость самого умения, обычно 3-5 баллов. Ориентировочное время обучения



умению – от 1 до 3 месяцев (или 2-4 недели активных тренировок).

**Увеличение максимального уровня адреналина** – цена балла адреналина равна текущему значению данного параметра. Не требует времени на обучение.

### **ВЛИЯНИЕ ПОЗНАНИЙ НА СПОСОБНОСТИ (НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО)**

Теория важна не меньше, чем практика. Поэтому Ведущий может ввести правило, согласно которому определенные познания могут помочь персонажу улучшить его способности, потратив меньше опыта.

Персонаж снижает стоимость повышения способности на 1 балл опыта за каждое познание, связанное со способностью при условии, что уровень данного познания не ниже значения способности. Максимум стоимость улучшения может быть снижена вдвое.

*Например, Джек имеет степень магистра психологии (уровень познания 4) и знает много анекдотов и интересных историй (уровень познания 3). Его текущая способность Беседы 3. Он может повысить его до четырех, потратив 8 баллов опыта вместо положенных 10, поскольку имеет два связанных познания. Если затем он захочет повысить способности Беседы с 4 до 5, то это обойдется ему в 14 баллов опыта (вместо 15), так как знания анекдотов не дадут ему бонуса, поскольку ниже текущего знания способности.*

### **ПРИБРЕТЕНИЕ ОПЫТА**

Опыт может быть получен из разных источников и он позволяет персонажу развивать свои способности. За одну игру длительностью 4-8 часов для игрока, персонаж в среднем получает от 3 до 6 баллов опыта.

В конце каждой игры Ведущий может дать баллы опыта за следующие события:

- \* За игровую сессию 1 балл автоматически;
- \* За успешное окончание сценария +1 балл. Если персонаж во время сценария действовал очень умело в решении возникающих проблем, Ведущий может дать за это сразу 2 балла опыта;
- \* Если в течении игры персонаж подвергался смертельной опасности, причем не по глупости своего персонажа или спутников и не из необоснованного желания повоевать, он получает +1 балл опыта. Если персонаж часто оказывался в подобной ситуации и достойно из них вышел, Ведущий может дать ему 2 балла опыта за игровую сессию;
- \* За героизм персонажа и за выполнение сложных нетривиальных задач или достижение глобальной цели персонажа, к которой он шел в течении нескольких игр - от +1 до +2 баллов;
- \* За хорошую ролевую игру +1 балл, за очень убедительную и качественную ролевую игру +2 балла.

Ведущий может давать дополнительный опыт, исходя из своих соображений. Например, за качественное описание событий игровой сессии, которое можно разместить в Интернете.

Кроме того, достижение определенных целей в игре также может премироваться баллами опыта. Скажем,

если партия столкнется с препятствием и преодолеет его, всем персонажам, активно участвовавшим в решении проблемы, Ведущий может дать призовой балл опыта.

*Например: в ходе приключений группа персонажей узнала о том, что где-то в городе скрывается кровожадный убийца. Они решили его поймать, провели быстрое следствие, собрали информацию и выйдя на логово бандита, схватили его и сдали правосудию. За выполнение этого необязательного задания, Ведущий решает дать по 1 баллу опыта всем персонажам, активно участвовавшим в поисках и пленении убийцы – мистеру Холмсу за сбор информации, анализ и определение местонахождения убийцы и доктору Ватсону за помощь в поисках убийцы и его пленение. Миссис Хадсон не получает баллов опыта, так как занималась домашними делами и в данном действе почти не участвовала.*

### **ОБУЧЕНИЕ (НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО)**

Персонаж может обучаться умениям и улучшать свои способности. Причем делать это может под руководством учителя (наставника), а иногда и самостоятельно.

Учитель – это персонаж имеющий способности на более высоком уровне, или имеющий умение, которое не имеют обучающиеся у него персонажи и, конечно же, желающий обучить персонажа. Обучение позволяет снизить стоимость умения или способности в баллах опыта.

Учитель снижает стоимость обучения на 1 балл опыта (но не ниже 0), кроме того снижает стоимость обучения на 1 балл за каждые 5 баллов опыта, которые требуются для обучения, но при этом суммарный бонус учителя не может быть выше его Духа. То есть учитель с Духом 0 вовсе не даст персонажу возможности снизить стоимость обучения.

### **РЕПУТАЦИЯ (НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО)**

В ходе приключений персонажи проявляют свой характер, принимают важные и иногда трудные решения. Каждое такое решение, успешно воплощенное в игровой реальности, может повлиять на репутацию персонажа.

Базовое значение репутации персонажа равно его Духу. Однако, Репутация может превышать это значение, а также снижаться до нуля. Если значение репутации ниже значения Духа персонажа, каждый день (обычно после сна) персонаж получает 1 дополнительный балл репутации.

В свою очередь, иногда персонажи хотят использовать все свои силы для достижения своей цели при мирном взаимодействии с другими персонажами. В этой ситуации они могут потратить накопленные ранее баллы репутации.

Персонаж может использовать баллы репутации лишь в случае, если заявляет о ее использовании до броска кубиков, либо если провал броска означает для него крайне неприятные последствия (например, если он осмелился спорить с королем).



Эти баллы используются точно так же, как адреналин с той лишь разницей, что репутацию может использовать персонаж, заявивший «нападающее» действие, такое, как уговоры, угрозы, блеф и так далее. Как «атакующий», так и «сопротивляющийся» использует баллы репутации, чтобы исправить результаты встречного броска. За 1 балл можно «превратить» обычный неуспех в удачу и наоборот, и/или за 2 балла превратить провал (выпавшую единицу) в неуспех – или наоборот, неуспех превратить в провал.

*Например, у вора Луи 3 балла репутации и он хочет попытаться убедить охраняющего его стражника отпустить его, используя блеф, даже если придется использовать репутацию. способность беседы Луи 7, штраф -6К за трудное действие. Бросок дал 1 успех. Беседа охранника 4 (и у него нет баллов репутации) и он делает бросок со штрафом 1К за успех Луи. Выпало 2, 4 и 5. Луи использует (тратит) 2 балла репутации, чтобы превратить успехи охранника в неуспехи. Так как бросок охранника безуспешен, Луи удалось убедить его открыть решетку и выпустить вора...*

Если персонаж заявляет об использовании баллов репутации, однако, ему не хватает их, чтобы добиться нужного результата, значит он тратит все баллы и не получает нужного результата. Также заявив использование репутации и выполнив успешный бросок персонаж просто не тратит баллы.

Если оба персонажа имеют пункты репутации и оба решили их использовать, они могут «переворачивать» кубики броска до тех пор, пока один из них не сдастся или пока у него не закончатся баллы репутации.

Если с одной из сторон влияние пытаются оказать более одного персонажа, то эта сторона может потратить максимум столько баллов репутации, какова максимальная репутация одного из персонажей данной группы.

### ПОЛУЧЕНИЕ БАЛЛОВ РЕПУТАЦИИ

Иногда в игре возникают ситуации, когда требуется проявить себя или принять важное (возможно судьбоносное) решение. Если персонаж принял это решение и воплотил его в игровой реальности, Ведущий может дать ему дополнительный пункт репутации.

Если деяние очень важное или имеет действительно серьезные последствия, которые предвидит персонаж, ведущий может дать ему более одного балла репутации.

*Например, Луи, Готем и Луара пришли в храм. Луи между делом решил утащить из храма ящик с пожертвованиями (и сделал это!), Готем – отдал верховному жрецу найденную ими в странствиях великую реликвию, а Луара кинула несколько медяков нищим на ступенях.*

*Ведущий решает, что воровство пожертвований в храме – очень плохой поступок, но вполне соответствует характеру Луи и дает ему 1 балл репутации. Передача рыцарем в храм великой и ценной реликвии это достойный и славный поступок и он решает наградить Готема сразу двумя баллами*

*репутации. Поступок Луары конечно хороший, но брошенные медяки не являются чем-то особенным, что бы отличило ее от сотен других прихожан, делающих то же самое ежедневно и Ведущий не дает ей балла репутации.*

Как правило, за игровую сессию, игрок не может получить больше 5 дополнительных баллов Репутации, чаще получает 1-3 балла.

## СПОСОБНОСТИ, ПОДРОБНОЕ ОПИСАНИЕ

В этой главе подробно описываются способности, используемые в игре и особенности их применения. Данные правила не являются истиной в последней инстанции, они лишь дают представление о том, как применять способности в игре.

**Проверки успешности применения способности определяется броском кубиков, количество которых определяется суммой используемого параметра и способности, а также модификаторами ситуации и используемых инструментов.**

Значение каждой способности определяется суммой врожденных способностей, особенностей персонажа, его способностей и умений.

*Врожденные способности* зависят от параметров персонажа, так, например, базовое (врожденное) значение способности «Ближний Бой» зависит от Телосложения. *Приобретенные умения* – это количество пунктов в используемой способности. Также добавляются прочие *особенности* персонажа, бонусы и штрафы от специфических умений и/или снаряжения. Также если игрок не заплатил полную стоимость способности в баллах опыта за открытие навыка, дается соответствующий штраф. Сумма всех этих значений и составляет **Значение Способности**.

Значение способности определяет количество шестигранных кубиков, которые кидаются при выполнении действия.

*Например, автомеханик Билли имеет параметр Знаний 3. Его способность техники 3, навык «Механика» открыт (он не получит штрафа за закрытый навык). Билли использует набор отличных инструментов, который дает ему бонус +1К. Итого его значение способности при бросках на механику равно  $3К + 3К + 1К = 7К$ .*

Если у персонажа навык «**закрыт**», но он пытается его использовать (и Ведущий в данной ситуации это позволяет), персонаж получает штраф -2К ко всем броскам на эту способность за каждый «неоткрытый» круг, а также не может использовать концентрацию. То есть, дается штраф -2К при использовании «закрытого» простого навыка, штраф -4К при использовании «закрытого» обычного способности и штраф -6К при использовании «закрытого» сложного навыка.

Кроме штрафа за отсутствие требуемого навыка, применяются обычные модификаторы сложности. Например, если персонаж, не владеющий способностями следопыта, будет пытаться найти следы преследуемого ночью в людном месте во время дождя,

он получит штраф -8К к броску за сложность действия и еще -6К за то, что этот сложный навык у него не открыт.

После броска определяется результат. Все четверки, пятерки и шестерки дают +1 успех. Выпавшая на костях единица отнимает 1 успех.

## СЛОЖНОСТЬ БРОСКА

Условно все действия в игре можно разделить на пять категорий сложности – от простейших (повседневных действий) до нереально сложных, то есть таких, которые даже профессионалы не всегда могут выполнить. Сложность действий уменьшает количество кубиков, которые кидает персонаж.

| Действие              | Сложн. |
|-----------------------|--------|
| Элементарное действие | 0      |
| Легкое действие       | -2К    |
| Сложное действие      | -4К    |
| Тяжелое действие      | -6К    |
| Нереальное действие   | -8К    |

**Элементарное действие** (делается без штрафа), как правило, вообще не требует броска на успех. Это самые простые повседневные действия, которые, тем не менее, могут быть связаны с некоторым риском, например, обычное, спокойное вождение автомобиля.

**Легкое (простое) действие**, как правило, легкое только для персонажей, имеющих хотя бы минимальные способности. Оно делается со штрафом -2К. Примеры легких действий – показать простенький фокус, заметить какую-то деталь, которая сразу не бросается в глаза, но на виду.

**Сложное действие** – это то, что может делать (без страха) разве что профессионал своего дела. Сальто – сложное действие. Выломать нормальную дверь также сложно. Как и открыть отмычкой хороший замок. Сложно заметить что-то не бросающееся в глаза, если персонаж не сосредоточен на поиске. Сложное действие делается со штрафом -4К.

**Тяжелое действие** выполнить реально трудно. Обычно такие действия без проблем выполняют лишь мастера своего дела. Тяжело уклониться от летящей стрелы, тяжело улучшить отношения с персоной, настроенной враждебно. Такие действия делаются со штрафом -6К.

**Нереальное действие** делается со штрафом -8К. Очевидно, потому и названо «нереальное», что выполнить его нереально сложно. Это – самый «высший пилотаж» в использовании способностей. Как правило, нереально сложными являются действия, которые персонаж способен, в принципе, выполнить, но вероятность успеха низкая или крайне низкая. Это означает, что сильно «накаченный» персонаж, в принципе, способен без посторонней помощи перевернуть, к примеру, автомобиль – это нереальное действие для большинства людей, однако, это совсем не значит, что он сумеет перевернуть локомотив при нормальных условиях - это уже нереально в принципе.

Как правило, при применении способностей могут использоваться модификаторы, которые дает ситуация,

либо инструменты, применяемые для облегчения достижения цели.

*Продолжая пример выше, Билли ремонтирует автомобиль. Он понял в чем проблема и хочет ее устранить. Ведущий решает, что это легкое действие (штраф -2К к броску) итого Билли должен сделать бросок 5 кубиков (значение способности 7К - 2К за сложность действия). Результаты броска: 4, 3, 2, 5, 1 – итого 1 успех, значит ремонт прошел успешно. Обратите внимание, что фактически успехов два (результаты 4 и 5), но выпавшая единица отнимает один из них.*

Для того, чтобы успешно выполнить действие, достаточно всего одного успеха. Дополнительные успехи определяют на сколько хорошо персонаж выполнил данное действие.

## ПОМОЩЬ В ПРИМЕНЕНИИ СПОСОБНОСТИ

Персонажи могут **попытаться помочь** друг-другу в использовании способностей. Максимальное количество таких помощников определяется в каждой конкретной ситуации Ведущим игры. Например, открыть дверь отмычкой может помочь один персонаж, а вот помогать ведущему персонажу искать воду в пустыне во время путешествия (способность Внимание) могут вообще все в группе.

**Если один персонаж помогает другому, он делает бросок способности со штрафом, равным количеству помогающих. При успешном броске к броску основного персонажа дается бонус равный количеству успехов, при критическом провале – штраф, равный количеству провалов.**

Чтобы помочь, персонаж должен сделать успешный бросок используемой способности со штрафом, равным количеству помогающих. Если бросок успешен, помощник прибавляет количество своих успехов к количеству кубиков, бросаемому ведущим персонажем. Однако, если выпал критический провал, ведущий персонаж получает штраф – он теряет столько кубиков от броска, сколько выпало единиц у «помощника».

*Например, Генри ведет группу и его Сообразительность + Внимание 6. Стив (Сообразительность + Внимание 4) и Черный Ворон (Сообразительность + Внимание 3) решают помочь ему, поглядывая по сторонам.*

*Стив будет кидать 4 (Значение способности) -2К (количество помогающих), то есть, 2К. Выпало 2 и 3 – итого, 0 успехов, что означает, что Стив никак не помог Генри. Черный Ворон тоже сегодня не в ударе (Значение способности 3, -2К за количество помогающих) – на его кубике выпало 1 (критический провал) - Черный Ворон не замечает ничего такого, что бы помогло Генри, более того, постоянно отвлекает его внимание (Генри получает дополнительно -1 кубик). Итого Генри должен бросить 6 кубиков (значение способности) – 1К за «помощь» Черного Ворона. То есть, всего 5 кубиков вместо 6. Лучшее бы ему никто не «помогал»...*

## ПОДРОБНОЕ ОПИСАНИЕ СПОСОБНОСТЕЙ

Ниже подробно описаны применяемые в игре способности и ситуации, в которых они применяются.

## АКРОБАТИКА

Акробатика используется тогда, когда персонаж использует свою ловкость для преодоления препятствий или для того, чтобы увернуться.

Встречный бросок на акробатику обычно делается в боевой ситуации, когда в начале своего действия персонаж заявил, что будет уворачиваться от вражеских атак.

Элементарное действие – как правило, вообще не требует броска на успех. Например, подпрыгнуть на полметра, прыгнуть в длину на метр с места или на пару метров с разбега, увернуться от скомканного листа бумаги.

Легкое действие – выполнить не очень просто. Например, попытка увернуться от брошенного копья. Если персонаж хочет сделать «колесо» (как-нибудь, а не как это требуется на соревнованиях по гимнастике), это тоже будет легкое действие.

Сложное действие это большинство базовых акробатических трюков. То же «колесо», сальто, попытка увернуться от стрелы. Сложным действием может быть, к примеру, попытка танцевать вальс впервые, не оттопать партнеру или партнерше ноги.

Тяжелые действия – сложные акробатические трюки, на вроде «колеса назад», сверхдлинных прыжков (безусловно, в разумных пределах), попытки уклониться от выстрела. Тяжелым действием может быть, к примеру, попытка пробежать пару метров по вертикальной стене.

Нереальные действия это то, что кажется нереальным для обычного человека, но чего иногда добиваются даже обычные люди. Попытка забраться на движущийся поезд также нереальное, хотя и теоретически осуществимое действие.

## АКТЕРСТВО

Эта способность объединяет в себе способности обмана, запугивания, соблазнения и насмешек, а также актерское мастерство (лицедейство) само по себе. Он позволяет вызвать у собеседника нужную психологическую реакцию. Чем значительней эффект, тем больше штраф.

Если способность успешно применяется чтобы повлиять на персонажа и персонаж не желает эффекта, этот персонаж получает право сделать встречный бросок способности Беседа – чувство намерений, чтобы понять что его обманывают или блефуют.

Если персонажа не удалось заставить сделать что-то (бросок на актерство был провален), в течении этого дня каждая повторная попытка убеждения получает штраф -2К против данного персонажа. Штраф растет с каждой неудачной попыткой.

Элементарное действие – это лишь попытка довести до дружелюбного персонажа свою мысль, возможно, отвлечь его (отвлеченный персонаж получает -2К при проверке способности Внимание). Или, например, нанести оскорбление давнему противнику, которое его «зацепит».

Легкое действие – обман персонажа, который склонен вам доверять. Для симпатичной девушки –

возможность легко соблазнить обычного парня, чтобы он кратковременно потерял интерес ко всему, кроме нее.

Сложное действие – попытка отвлечь охранника, внимательно следящего за происходящим. Сложное действие – обмануть стражника так, чтобы он вам поверил. Прикинуться больным, чтобы не специалист не мог понять обман. Запугать значительно более слабого собеседника.

Тяжелое действие – обмануть детектива, запугать персонажа примерно равной вам силы, соблазнить понравившуюся девушку, заставить противника разъяриться от полученных оскорблений.

Нереальное действие – обмануть специалиста, например, доктора в том, что вы, якобы, больны какой-то болезнью, в которой он специалист. Нереально сложно запугать персонажа, который знает, что он значительно сильнее персонажа (сила измеряется не только в Телосложении, а вообще, то есть, в связях, экипировке, деньгах и так далее). Нереально сложно вывести из себя и заставить взбеситься очень спокойного и морально устойчивого собеседника (не зная его слабостей).

## АТЛЕТИКА

Атлетика – это мышцы персонажа, а также его физическое развитие и выносливость. Способность включает в себя силовые приемы, которые может совершать персонаж. Бросок на атлетику может требоваться при борьбе двух персонажей или персонажа с монстром.

Встречный бросок на атлетику может понадобиться например, когда персонаж борется и против него применяют какой-то прием. Если этому приему можно противодействовать силовыми методами (бросок на Атлетику - борьба) или попытаться вывернуться (броском на Акробатику - уворот)

Элементарное действие – действие, при котором персонаж, не особо утруждает себя и Ведущий игры может потребовать проверки этого способности лишь в каких-то экстремальных условиях. К примеру, если персонаж упал, а сверху его придавило тело поверженного противника. Элементарное действие – например, руками смять алюминиевую банку из под напитка.

Легкое действие также не требует особых усилий. Например, открыть тяжелую дверь (раздвинуть створки открытых ворот замка). Либо это может быть действие на выносливость – к примеру, быстро пробежать сотню метров и не сбить дыхание.

Средняя сложность уже требует определенных усилий, например, длительный заплыв. Сложным действием может быть попытка выбить обычную деревянную дверь.

Тяжелая сложность, это к примеру, взлом ломом железной двери (конечно, не банковского сейфа, а скажем, дверь армейского склада).

Нереальное действие – это поистине героическое действие, например, опрокинуть автомобиль, порвать хорошую железную цепь или спринтерский забег в



полном боевом обмундировании с рюкзаком. Или к примеру, попытка удержать руками опускающийся потолок – ловушку.

В разделе «Ведение игры» можно найти описание применения способностей «Атлетики» - бег, плавание и так далее.

### БЕСЕДА

Эта способность объединяет в себе навыки диалога, умения договариваться, дипломатии, эмпатии. Он позволяет убеждать в диалоге, вести к компромиссу, а также добывать нужную информацию. Обычно, если идет диалог и один персонаж пытается повлиять на другого, он делает бросок на Беседу с модификаторами ситуации, а его оппонент делает встречный бросок. Чем больше требуют от собеседника, тем больше штраф. С другой стороны, подарок или взятка могут дать бонус к броску.

| Действие                             | Сложн.      |
|--------------------------------------|-------------|
| Небольшая уступка (+/-10% стоимости) | 0           |
| Хорошая уступка (+/-25% стоимости)   | -2К         |
| Большая уступка (+/-50% стоимости)   | -4К         |
| Огромная уступка (+/-75% стоимости)  | -6К         |
| Подавить/«Даром» (+/-100% стоимости) | -8К         |
| Взятка или подарок                   | +1К и более |

**Внушение:** Персонаж может в разговоре заставить собеседника сделать то, что нужно ему (пойти на определенные жертвы). Делается обычный бросок со штрафом за сложность требования и отношения жертвы. При этом критический провал ухудшает отношение собеседника (обычно в течении дня, в котором проходил разговор). Убежденный действует так, как будто внушенная ему мысль – его собственная.

Кроме того, если персонажа не удалось заставить сделать что-то, в течении этого дня каждая повторная попытка убеждения получает нарастающий штраф -2К на повторные броски.

**Элементарное** действие – это лишь попытка довести до дружелюбного персонажа свою мысль, возможно, отвлечь его (отвлеченный персонаж получает -2К при проверке способности Внимание) или добыть какую-то несекретную и широко известную информацию (например, как пройти в космопорт).

**Легкое** действие – это возможность заставить что-то сделать обожающего вас собеседника (тот может пойти на небольшую жертву – отдать вам свои наличные деньги, заступиться за вас, даже обмануть полицию, скрывая вас). С помощью этой способности можно попытаться добыть малоизвестную информацию, например, информацию личного характера о какой-то известной персоне.

**Сложное** действие – попытка заставить дружелюбно настроенного к вам персонажа сделать небольшую жертву для вас, либо заставить обожающего вас персонажа пойти на серьезную жертву, к примеру, отдать какие-то свои скромные сбережения, пойти на небольшое нарушение закона и тому подобное. Способность можно использовать для того, чтобы добыть информацию на вроде того, где найти черный

рынок в незнакомом городе и купить запрещенные товары.

**Тяжелое** действие – попытка заставить нейтрального к вам персонажа пойти на небольшую жертву для вас, либо дружелюбного на серьезную жертву, либо обожающего вас персонажа на крупную жертву (отдать вам все свои сбережения, единственную машину, которой он очень дорожит, пойти на серьезное нарушение закона). Тяжело добыть информацию личного характера о персоне, которая довольно успешно скрывает свою личную жизнь или секретную информацию, как, например, уязвимые места в охране военной базы (если найти человека, который может рассказать эту тайну).

**Нереальное** действие – попытка заставить недоброжелательного персонажа пойти на маленькую жертву для вас, нейтрального – совершить серьезное пожертвование для вас, дружелюбного – на большую жертву и обожающего вас персонажа на максимальную жертву (отдать вам все, что у него имеется, нарушить самые страшные законы и табу, в конце концов, даже покончить с собой). Нереально трудно добыть по настоящему секретную информацию. Например, общаясь с сотрудниками Белого дома узнать о планах обеспечения безопасности президента (критический провал при этом будет означать, что вами сразу заинтересуется служба безопасности)

**Взятка** – однозначных правил по поводу того, какой бонус дает та или иная взятка нет – все зависит от каждого конкретного персонажа (некоторых взятка может даже разъярить). Однако, в среднем подарок стоимостью равной месячному доходу подкупаемого дает бонус +2К. К примеру, если охраннику у ворот (со средним доходом) подарить качественный меч в качестве взятки, цена которого соответствует месячному доходу среднего гражданина, это даст бонус +2К к броску. К слову, картина той же стоимости, скорее всего, не будет воспринята стражником, как ценный подарок, если, конечно, он не любитель живописи.

**Торговля** – персонажи могут (а зачастую еще и обожают) торговаться. Чем больше требуется скидка (или наоборот – чем выше персонаж поднимает цену при продаже), тем больше он получит штраф к броску. Желая изменить стоимость делает бросок и если тот был успешен, вторая сторона делает свой бросок способности беседа – торговля со штрафом, равным количеству успехов первой стороны.

Если пытающийся изменить цену добился успехов, а его оппонент провалил бросок (не получил ни одного успеха), цена предмета изменилась и персонаж должен сразу ее купить (или продать) с учетом новой стоимости. Если же попытка сбить (поднять) цену провалилась, можно ее повторить с дополнительным штрафом -2К (который постоянно растет), либо попросить меньшую скидку (меньшее увеличение стоимости). Выпавший при броске критический провал обычно означает нежелание второго участника торговли торговаться дальше (более с этим персонажем торговать нельзя, хотя по своей цене он товар принять может).

*Например: Лео торгуется на рынке. Он имеет навык торговца и его способность Беседа 8. На базаре он видит прекрасный магический кинжал и сразу пытается торговаться у торговца скидку в 50% (штраф -4К). Однако, торговец тоже не зеленый юнец и имеет способность Беседа 6. Лео делает бросок способности, кидая 4К (8К – значение способности, минус 4К за сложность). У него выпало 2 успеха. Торговец также делает бросок 6К и получает тоже 2 успеха. Лео не повезло – он не торговался. Но он снова пробует выторговать скидку 50%. Он кидает уже 2К (8К за способность, - 4К за сложность и -2К за повторную попытку). Лео получает 1 успех, торговец кидает 6К и у торговца снова 2 успеха – снова неудача. Тогда Лео решает попробовать торговаться на 3/4 стоимости кинжала (-25%) и бросает 6К (8К за способности, минус 2К за сложность действия) и получает 3 успеха. Торговец также делает бросок 3К и получает результат 1,1, 4, т.е. -1 успех (безуспешный бросок) – Лео удалось уговорить торговца продать ему магический кинжал за 3/4 цены!*

### **БЛИЖНИЙ БОЙ**

Это способность сражаться с противником, применяя оружие ближнего боя, а также руки, ноги, зубы, когти и так далее.

Также это способность защиты и используется, когда персонаж пытается заблокировать атаку противника. В этом случае делается встречный бросок.

Элементарное действие – одиночная атака по противнику в течении хода.

Легкое действие – удар в небольшую локацию тела (например, прицельно в ноги).

Сложное действие – атака в голову, атака из лежачего положения. Пара атак по противнику за один ход (если оружие это позволяет).

Тяжелое действие – попытка заколоть ударом крысу или наугад ударить невидимую цель неудобным (импровизированным) оружием.

Нереальное действие – попытка ударом рапиры заколоть мышонка или провести атаку по противнику, пробегая мимо него с максимальной скоростью.

В бою может применяться множество модификаторов, которые подробно расписаны в приложении «Адреналин – Тактика».

### **ВОЛЯ**

Воля позволяет персонажу защищаться от ментальных атак и нападений точно так же, как акробатика позволяет защититься от физических атак. Если бросок был успешен – персонаж совладал с эмоциями силой своего разума. Бросок также может потребоваться когда персонаж может испугаться.

Критический провал при броске Воли может означать получение персонажем психологической травмы, например, он может начать заикаться.

Элементарное действие – не испугаться, когда приятель выскочит из-за дерева, сказав «Бу!», не обратить внимание на обычное оскорбление.

Легкое действие – не испугаться, когда кто-то неожиданно выскочит из-за угла, сказав «Бу!», остаться спокойным, впервые увидев покойника, «проглотить» обидное оскорбление. Сохранять концентрацию на корабле во время качки или получив легкое ранение.

Сложное действие – не испугаться, когда кто-то неожиданно ночью прыгнет на персонажа или сохранить самообладание, впервые оказавшись под обстрелом. Не вспылить на дерзкое оскорбление. Сохранить концентрацию при серьезном ранении.

Тяжелое действие – не испугаться вида поднявшегося трупа, если персонаж видит такое впервые и это «не очень нормально». Сохранить самообладание, выслушав страшное оскорбление. Продолжать концентрироваться, получив тяжелое ранение.

Нереальное действие – это нечто по-настоящему сложное. Нереально сложно сохранить самообладание, оказавшись в центре толпы кровожадных зомби. Нереально сложно сохранить концентрацию, когда персонаж получает критическую для жизни рану.

Результаты провала броска Воли могут означать самые разные последствия.

При оскорблении проваленный бросок Воли дает персонажу штраф ко всем социальным броскам, равный количеству успехов оскорбившего его до окончания сцены. В случае критического провала, персонаж также не может отвлечься от нанесшего оскорбление, пока тот рядом.

При проваленном броске на смелость персонаж не может применять социальные способности, пока не сделает повторную успешную проверку в один из следующих ходов. Критическая неудача при броске смелости может означать результат от легкого шока (один провал при броске) до сумасшествия (пять и более провалов при броске). В бою критический провал броска на храбрость может означать, что персонаж отказывается воевать, готов сдаться или бежать.

Провал броска концентрации означает прерывание концентрации. Критический провал может означать еще более катастрофические последствия, например, маг может сорвать свое атакующее заклинание и оно сработает прямо на нем!

### **ВНИМАНИЕ**

Способность позволяет замечать как потенциальные угрозы, так и полезные вещи. Она поможет заметить ловушку, спрятавшегося противника, крадущегося вора, важную улику, оброненный кошелёк и так далее. Если персонаж чем-то отвлечен, он получает штраф к броску на внимание, обычно -2К.

Стоит отметить, что игрок не должен делать бросок на внимание постоянно и точно не должен делать его, когда он наверняка что-то заметит. К примеру, нет необходимости бросать кубик на внимание, когда недалеко от персонажа раздался выстрел.

Встречный бросок на внимание может делаться в случае, когда персонажа обворовывают, крадутся к нему или мимо него; когда его пытаются обмануть используя способность Актерство (способность Внимание, навык Наблюдательность).



Элементарное действие как правило не требует броска. Например, прочитать номер машины, стоящей рядом, увидеть свет в конце темного коридора, подслушать разговор за поворотом коридора и т.д.

Легкое действие также крайне редко требует броска. Успешный бросок позволяет заметить важный объект (размером с голову) на расстоянии около 20 метров. Бросок может потребоваться, например, если персонаж спит, а комнату, где он находится подожгли – если персонаж сделает бросок на внимание, он проснется до того, как загорится сам или кровать, на которой он спит.

Сложное действие – заметить какую-то важную деталь или найти что-то нужное, к примеру, гильзу или пулю на месте преступления. Сложно заметить предмет размером с голову на дистанции около 50 метров. Сложной может оказаться попытка найти след дичи в лесу или заметить оружие, которое прячет собеседник. Сложно не нарваться на ловушку, которая не очень хорошо замаскирована.

Тяжелое действие – в случае успеха дает возможность заметить качественно устроенную засаду, обнаружить хорошо спрятанную ловушку или мину. Трудно заметить предмет размером с голову на дистанции около 100 метров. Проснуться, когда вор проникнет в комнату, в которой спит персонаж, через окно и идет, чуть поскрипывая полом – тоже трудное действие, как и поиск небольшого предмета на большой территории.

Нереальное действие – найти иголку в стоге сена (без магнита, конечно). То есть, действие, требующее колоссального сосредоточения, внимания и длительного времени. Практически нереально заметить незначительно выделяющийся предмет размером с голову на дистанции около 200 метров. Нереальное действие, например, проснуться, когда к спящему персонажу неслышно подкрался убийца.

## ЛИДЕРСТВО

Способность может использоваться когда персонаж управляет группой подчиненных, либо пытается повлиять на толпу.

Элементарное действие – как правило, даже не требует игротехнических бросков, обычно полностью отыгрывается самим игроком. Примером простых действий может быть выступление перед внимательной аудиторией с целью донести простую мысль.

Легкое действие обычно также не требует бросков и отыгрывается «в живую». Как пример – необходимость офицеру отчитать солдат, которые неряшливо выглядят, пристыдив их. Легкое действие – текущее управление группой численностью до полудюжины человек, чтобы они все делали так, как требуется. Успешный легкий бросок на координацию позволяет лидеру дать выбранному персонажу в его группе бонус +1 кубик к броску.

Сложное действие это уже управление большой группой людей, к примеру, взводом (30-50 человек) и координация их действий. Кроме того, лидер может командовать небольшой группой (количество подчиненных равно его удвоенному значению Влияния), при этом если бросок на лидерство (с -4К)

был успешен, в критической ситуации выбранный подчиненный получает +2К к броску способности. Сам лидер не может получить этот бонус и бонус от лидеров не может быть выше +2К. Сложным действием может быть попытка расположить к себе дружелюбно нейтральную толпу или успокоить союзников, столкнувшихся с очень серьезной опасностью.

Тяжелое действие это текущее эффективное управление подразделением, численностью в одну – две сотни подчиненных. Кроме того, лидер может так управлять в бою группой численностью до дюжины подчиненных таким образом, что некоторые его подчиненные (их число равно Влиянию лидера) получают бонус +2К к следующему своему броску способности (аналогично действию средней сложности, но действует на несколько подчиненных). Тяжелым действием может быть, к примеру, попытка утихомирить разозленную (но еще не агрессивную) толпу или криками остановить бегущих в панике.

Нереальное действие – это мощное воздействие на подчиненных или толпу, с которой работает лидер. Обычно со стороны люди просто не сразу понимают, что происходит и лишь много позже оценивают, что произошедшее казалось невероятным. Например, нереальное действие – попытка успокоить толпу, собравшуюся линчевать персонажа. Кроме того, лидер может так организовать тактику подразделения в боевой ситуации, что в случае успеха, выбранный им союзник получит ситуационный бонус +4К к своему следующему броску атаки (либо штраф к тем, кто его атакует). Либо командир может дать бонус +2К стольким персонажам, каково значение Влияния лидера, либо дать бонус +1К стольким персонажам, каково утроенное значение Влияния лидера.

Особо: если действие не удалось, последующие схожие действия в данной ситуации получают -2К. Например, если персонаж пытался остановить бегущих в панике солдат и провалил бросок, то в следующий ход он может попытаться повторить бросок, но в этот раз получает -2К на бросок.

## ЛОВКОСТЬ РУК

Способность позволяет красть предметы и взламывать замки. При краже персонаж просто пытается незаметно для других персонажей взять чужое имущество (с прилавка, из кармана штанов или скажем из внутреннего кармана пиджака). Если персонаж провалил бросок на умение кражи, но это не всегда заметно.

Умение открывать запертые замки без нужного ключа также может оказаться полезным. Персонаж может сделать бросок и преодолеть преграды от простых навесных замков на амбарах до сверхсложных систем банковских сейфов.

| Взлом                                  | Сложн.      |
|----------------------------------------|-------------|
| Импровизированная отмычка (при взломе) | -2К         |
| Отличные отмычки (при взломе)          | +1К и более |

Встречный бросок против ловкости рук необходим когда у персонажа что-то крадут или показывают фокус, который персонаж пытается разгадать. При этом

делается бросок на Внимание – наблюдательность. Если цель была отвлечена чем-то, бросок делается со штрафом -2К. Если вор незаметно оказался возле цели (подкрался и жертва кражи не видит его или не обращает никакого внимания), к броску также дается штраф -2К.

Элементарное действие: Например, стащить вещь из открытой сумки, показать самый простой фокус или попытка открыть примитивный замок.

Легкое действие: Обычно означает, что вор пытается украсть, к примеру, торчащий из заднего кармана кошелек или показывает простенькие фокусы с помощью рук («исчезающие» монетки и тому подобное). Легким считается открывание обычного замка, без особенностей, секретов и дополнительных хитростей.

Сложное действие: это кража из внутреннего кармана пиджака, фокусы (большинство фокусов с картами, которые обычно применяются шулерами), требующие особой ловкости рук, попытка открыть отмычкой хороший замок.

Тяжелое действие: кража из обычно недоступных мест, к примеру, из секретного или зашитого кармана. Взлом секретного замка также сложное действие, как и некоторые фокусы с использованием рук.

Нереальные действия: кража прямо из рук, взлом уникальных замков, невероятные, просто «магические» фокусы (например, иллюзионист в одних плавках просто «из ниоткуда» достает и шляпу и кролика от туда и стаю голубей и наконец, трехметрового питона.)

Если результат кражи успешен, вор сумел украсть предмет, в противном случае – не смог. Если при краже выпал критический провал, жертва кражи заметила попытку в любом случае, если просто неудача - делается бросок жертвы на Внимание и если этот бросок успешен – жертва заметила кражу.

Попытка взлома занимает столько ходов, каков штраф к броску, но не менее 1 хода. Если при броске на открывание замка результат - критический провал, то замок ломается и может быть открыт только силой (подрывом или расстрелян - в случае навесного замка). Однако, это может повредить содержимому закрытого пространства.

Кроме обычных замков могут использоваться магические или электронные. Их также можно деактивировать, если у взломщика есть соответствующие приспособления и знания. К примеру, сканер кодов для взлома электронного замка и хотя бы базовые способности электроники.

Замки можно вскрыть вообще без отмычки, хотя отмычки сильно повышают шанс взлома замка. Попытка открыть замок без отмычки с помощью подручных средств (проволочкой, булавкой) делается со штрафом -2К. Особо качественные наборы отмычек могут дать бонус +1 кубик или даже выше.

## МЕДИЦИНА

Способность можно использовать при ранениях, отравлении и вообще всегда, когда персонажу требуется медицинская помощь. Плюс ко всему, доктор

может использовать данное умение для ускорения вдвое времени выздоровления после ранений.

| Действие                      | Сложн. |
|-------------------------------|--------|
| Лечение в операционной        | +1К +  |
| Качественная докторская сумка | +1К +  |
| Нет докторской сумки          | -2К    |
| Лечение самого себя           | -2К    |

Медик может применять реанимацию. Реанимация – это попытка оживить персонажа, умершего от внезапной остановки дыхания или сердца, например, при падении, ударе в грудь, утоплении, ударе электротоком и так далее. Обязательное условие реанимации – жизненно важные органы целы и нет смертельной кровопотери. После реанимации пациент оживает, но все его физические параметры становятся равными 1 (могут быть восстановлены отдыхом, лечением, стимуляторами, магией и так далее).

Обычно реанимация «в полевых условиях» производится с помощью искусственного дыхания и непрямого массажа сердца. Каждая попытка реанимации занимает 1 минуту. В течении первой минуты после остановки сердца, оживить пациента проще. На 2-5 минуте что чуть сложнее (штраф -1К за каждую прошедшую минуту с момента клинической смерти). Если персонаж находится в состоянии клинической смерти более 5 минут, начинаются необратимые процессы в мозге (примечание: необратимые в понимании современной медицины).

Элементарное действие – как обычно, не требует броска. Пример – обычная перевязка, наложение жгута и тому подобные вещи, которые медики осваивают в первый год обучения. Элементарное действие – нейтрализация слабых ядов, еще не попавших в кровь в критическом количестве, лечение легких ран, реанимация персонажа, только что умершего клинической смертью – нередко сводится к четкому удару в грудь, после чего пациент снова оживает

Легкое действие – также редко требует броска. Примеры – перевязка раненого на поле боя под пулями. Легкое действие – лечение серьезной раны. Реанимация персонажа, умершего клинической смертью пару минут назад (искусственное дыхание и непрямой массаж сердца).

Сложное действие – операционное вмешательство – извлечение пули, операции на органах, лечение тяжелых ранений. Реанимация персонажа, умершего клинической смертью несколько минут назад. Сложное действие – распознавание и нейтрализация яда, который уже начал действовать.

Тяжелое действие – проведение тяжелой операции, лечение критических ранений, попытка реанимации пациента, умершего клинической смертью более десяти минут назад (при такой реанимации за каждые 5 минут после клинической смерти все ментальные параметры падают на 1 пункт и не восстанавливаются естественным путем).

Нереальное действие – лечение смертельной раны (при условии, что персонаж еще жив), проведение исключительно сложной и опасной операции,

нейтрализация яда, который уже убил персонажа и попытка оживить последнего.

Критический провал при попытке нейтрализации яда может означать, что медик сам начинает страдать от воздействия данного яда (если это теоретически возможно). Критический провал при реанимации означает, что пациент мертв и реанимировать его далее бесполезно.

Если операция лечения раны проходит успешно, скорость восстановления функций поврежденных органов увеличивается вдвое и ранение персонажа считается как бы на 1 ступень более легким (в отношении эффектов, воздействующих на персонажа). Если бросок неуспешен, никакого эффекта (сложность повторной операции увеличивается – появляется штраф -2К). При критическом провале ранение переходит в следующую категорию сложности. (Ухудшение критической раны конечности ведет к ее ампутации, критической раны корпуса и головы – к смерти).

Легкая рана лечится в течении двух недель. Средняя – в течении четырех недель. Тяжелая – в течении восьми недель и на лечение критической раны требуется 16 недель. Однако, продвинутая технология (или магия) позволяют многократно ускорять этот процесс. В то же время, успешная первая помощь после ранения переводит эффекты раны в более легкую категорию.

*Например, персонаж был критически ранен, но выжил и доктор начинает его лечение. Первый бросок делается с модификатором -6К и если он был успешен (при броске выпал хотя бы один успех), долговременные эффекты ранения будут учитываться не как при критической, а как при легкой ране и через 8 недель (вместо 16) рана станет просто тяжелой и требуется следующий бросок с модификатором сложности -4К. Если и он успешен, через месяц рана станет серьезной и так далее.*

*Другой пример: в бою персонаж получает серьезную рану ноги и теряет возможность быстро ходить и бегать, после чего доктор принимается его лечить. Док делает бросок на лечение серьезной раны (базовое значение способности 7, штраф -2К за серьезную рану, +1К за докторскую сумку, Ведущий также назначает -2К за «походные условия»). Итого Док бросает 4К. Его бросок успешен и он успешно лечит ногу. У персонажа все еще серьезная рана (и на ее заживление требуется 2 недели), но дополнительный эффект ранения уже считается как от более легкой раны (то есть, персонаж получает меньше неудобств от ранения).*

Особо: Если нет докторских инструментов, либо доктор проводит операцию на самом себе (что просто неудобно), то все броски делаются со штрафом -2К и более (скажем, сделать самому себе операцию на сердце вообще невозможно). Особо качественные инструменты или проведение операции в специально приспособленном для этого месте (операционной) дают бонус к броску от +1К и выше.

## ПИЛОТИРОВАНИЕ

Способности пилотирования, при наличии навыка управлять транспортом (кораблем, самолетом, подводной лодкой и так далее) позволяет персонажу

управлять данным транспортным средством и выполнять на нем разные трюки. Данная способность можно использовать и для верховой езды во время скачек.

Встречный бросок способности Пилотирование может потребоваться чтобы избежать столкновения (тарана) или скажем, вырваться из «клещей».

Под элементарным маневром понимаются самые простые действия, например, те, которые сдают в автошколе: тронуться на автомобиле в горку, заехать в «гараж», развернуться на небольшом участке, проехать «змейку» и тому подобное.

Легкий маневр уже чуть сложнее. Примеры – взлет самолета или вертолета, медленные маневры на автомобиле на льду, например, четкий разворот на «ручнике».

Сложные маневры, как правило, означают довольно высокий уровень подготовки. Примеры – посадка истребителя, разворот автомобиля на скорости, на «ручнике», некоторые фигуры «высшего пилотажа».

Тяжелый маневр выполняется редко и как правило, либо большими специалистами, либо озорниками (нередко пилоты сочетают в себе оба эти качества). Например, пролететь на самолете под мостом или в тоннеле, резкое торможение автомобиля, который должен остановиться строго в указанной точке, при том что расстояние прикидывается «на глаз», управление на скорости на очень опасном участке трассы, некоторые фигуры «высшего пилотажа» на самолетах, например, «кобра» на МИГ-29.

Невероятный маневр, как правило, выполняется исключительно в экстремальной ситуации. Например, попытка пролететь на истребителе боком через узкий проход (требуется развернуть истребитель на 90 градусов, после чего суметь удержать его в таком состоянии, пока он проходит по тоннелю), другой пример – маневрирование космического корабля в очень плотном астероидном поле и так далее.

## СКРЫТНОСТЬ

Когда персонаж хочет красться или спрятаться, он должен сообщить о своих намерениях и сделать бросок. Штраф или бонус к броску зависят от освещенности и окружения (легко спрятаться в лесу, но сложно в пустыне). Игрок должен делать повторный бросок каждый раз при изменении условий (например, если персонаж подкрадывается ближе к противнику).

С помощью этого способности можно также прятать предметы. Обычно так прячут ловушки, иногда – оружие под одеждой (так, чтобы его не нашли при обыске). При этом количество успехов будет определять, насколько хорошо спрятан предмет. Тому, кто попадает в ловушку или ищет оружие, придется сделать встречный бросок на Внимание с возможным штрафом за дистанцию, маскировку и укрытие.

Критический провал при броске Скрытности означает, что персонаж сделал что-то, на что немедленно обратили внимание.

Элементарное действие – попытка спрятаться там, где укрытий полно, например, в густом лесу. Либо попытка



спрятать предмет там, где его даже просто брошенным трудно будет найти. Надежно спрятать на теле или под одеждой маленький предмет, размером с брошь, крупную монетку – чтобы их не нашли при внимательном обыске.

Легкое действие – попытка спрятаться в условиях, где довольно много укрытий, но есть факторы, которые могут выдать спрятавшегося – например, на кукурузном или пшеничном поле. Довольно легко прячась следить за кем-то, не особо осторожным, в густом лесу. Легким действием считается возможность спрятать ловушку в высокой траве, или припрятать в одежде небольшой нож.

Сложное действие – попытка спрятаться среди невысоких камней и валунов, либо, к примеру, в редком лесу. Сложно красться за кем-то, оставаясь вне его поля зрения. Сложно спрятать ловушку там, где практически нет мест, чтобы ее спрятать (например, редкие пучки травы в каменистой пустыне). Сложно спрятать под одеждой пистолет или кинжал так, чтобы его не нашли при обыске.

Тяжелое действие – попытка спрятаться там, где укрытий очень мало, но они есть – в пустыне, в степи и так далее, либо незаметно красться там, где мало укрытий. Тяжело спрятать ловушку там, где ее вообще с первого взгляда негде спрятать, например, на каменном полу. Тяжело спрятать под одеждой крупный предмет, например, небольшой пистолет-пулемет, обрез, короткий меч.

Нереальное действие – попытка спрятаться там, где укрытий нет вообще – прямо на дороге, на каменистом плато – главное, чтобы одежда персонажа не сильно отличалась от окружения. Нереально сложно бежать, оставаясь при этом практически незаметным для окружающих. Нереально спрятать под одеждой крупный предмет – длинный меч, катану или дробовик так, чтобы их не обнаружили при обыске.

## СТРЕЛЬБА

Способности позволяют персонажу метко стрелять из всех типов стрелкового оружия, из которого он обучен стрелять.

Элементарное действие – обычный выстрел по противнику, который находится на оптимальной дистанции оружия.

Легкое действие – выстрел на дистанцию втрое большую, чем оптимальная для оружия; выстрел в область тела (например в ногу) цели, которая находится на оптимальной дистанции.

Сложное действие – два выстрела в одну цель (или в две цели, находящиеся рядом) в течении хода; выстрел на дистанцию впятеро превышающую оптимальную дистанцию для оружия; выстрел в голову по цели, находящейся на оптимальной дистанции.

Тяжелое действие – два выстрела по целям, находящиеся с разных сторон стрелка (по выстрелу в каждую); выстрел на дистанцию в семь раз превышающую оптимальную; выстрел небольшую локацию тела – к примеру, в глаз.

Нереальное действие – выстрел «навскидку» белке в глаз. Выстрел на дистанцию, в девять раз превышающую оптимальную дистанцию для оружия.

В бою может применяться множество модификаторов, более подробно все расписано в приложении «Адреналин – Тактика».

## ТЕХНИКА

Способность использует тогда, когда надо восстановить какую либо механику, электронику, сделать техническое улучшение, установить или разрядить ловушку, управлять сложным техническим агрегатом и так далее.

Под элементарным действием может рассматриваться, например, обычный уход за оружием (разобрать, почистить, собрать), мелкий ремонт техники, в том числе, транспортной (скажем поменять колесо). Простым действием может быть, к примеру, установка мышеловки или капкана.

Легкое действие, как правило, также не создает сложностей. Это может быть простая починка механики или электроники – там, где нет серьезной проблемы – замена детали, определение и устранение несерьезной проблемы. С этой сложностью персонаж может понять, как обойти простейшие охранные системы (пример, проволоку под напряжением).

Сложное действие – это наиболее часто встречаемая сложность. Это может быть выявление серьезной поломки и починка двигателя, настройка точных датчиков или приборов. Дезактивация большинства охранных систем, как правило, именно сложное действие. Внесение некоторых, не очень серьезных технических модификаций – тоже сложное действие.

Тяжелое действие – настоящее испытание для специалиста. Например, взлом банковского сейфа или разрядка «умной мины» - тяжелое действие. К тяжелым действиям можно отнести сложные и комплексные ремонты (например, ремонт космического истребителя после того, как он был сбит, но подобран кораблем – носителем). Внесение серьезных модификаций в технику, оружие, электронику, как правило, сложное действие.

Нереальное действие в некотором роде фантастическое и вряд ли достижимое. Например, взлом лучших сейфов или обход самых совершенных систем безопасности. К нереальным действиям относятся попытки внести уникальные улучшения в конструкцию чего бы то ни было (если Ведущий игры вообще позволяет вводить подобные улучшения).

Особо: критический провал при ремонте или попытке что-то модифицировать означает, что объект более не подлежит восстановлению и/или не может быть улучшен (детали для модификации разрушены).

## ОРУЖИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ

Одно из основных отличий разумного существа от животного заключается в том, что разум способен использовать предметы, создавать новые приспособления и с их помощью достигать ранее недостижимых целей.



Оружие и снаряжение может быть тяжелым или легким, громоздким или миниатюрным, ценным или дешевой. Все эти характеристики можно отнести к той или иной категории веса, размера, цены или чего-то еще.

Категории в той или иной степени ограничивают возможности персонажа. Так категория веса определяет сможет ли персонаж поднять предмет или использовать его по назначению, категория размера – сможет ли персонаж положить этот предмет в рюкзак или например спрятать в пиджаке, категория доступности – сможет ли персонаж купить нужный предмет в обычном магазине и т.д.

Ведущий не обязан применять категории предметов, а может их использовать по необходимости или не использовать вообще.

Как правило, категория меняется от 0 (персонаж не ограничен ничем в использовании предмета) и выше, чем больше категория, тем больше усилия надо приложить, чтобы получить или использовать предмет. Иногда категория предмета может быть отрицательной.

### КАТЕГОРИЯ ДОСТУПНОСТИ

Как в мире, так и в игре, предметы могут быть легко доступными (валяться под ногами), так и практически недоступными, то есть, уникальными, существующими в мире практически в единственном экземпляре и не имеющими аналогов. Этот параметр отражается категорией доступности.

| Ур | Значение                                        |
|----|-------------------------------------------------|
| 0  | Всегда при себе (руки и ноги), либо легко найти |
| 1  | Примитивные предметы                            |
| 2  | Низкотехнологические предметы                   |
| 3  | «Антиквариат» - устаревшие предметы             |
| 4  | Распространенные предметы                       |
| 5  | Современные разработки                          |
| 6  | Специальные современные разработки              |
| 7  | Новейшие разработки                             |
| 8  | Новейшие специальные разработки                 |
| 9  | Уникальные предметы – таких в мире единицы      |

Как правило, персонаж имеет доступ к предметам с категорией доступности не выше 5. Однако имея особый статус, связи или немного везения можно получить предметы и оружие с более высокой категорией доступности.

### КАТЕГОРИЯ ЛЕГАЛЬНОСТИ

Категория легальности определяет, на сколько легко добыть предмет официальными способами, иными словами, возможно ли его купить в магазине, в специальном магазине или лишь получить в виде особой льготы статуса персонажа. Конечно, что угодно можно найти на «черном» рынке, но легальности это не добавит.

Как правило, персонаж имеет законный доступ к предметам с категорией доступности не выше 4. Имея особый статус можно законно получить предметы и оружие с более высокой категорией легальности.

| Ур | Значение |
|----|----------|
|----|----------|

|   |                                                                                                                                                                                                                              |
|---|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 0 | Абсолютно легально                                                                                                                                                                                                           |
| 1 | Предмет ограничено легален, но его нельзя проносить в некоторые особые места, к примеру, маленький перочинный нож в центр развлечений или включенный сотовый телефон в самолет.                                              |
| 2 | Предмет может применяться для нанесения вреда, но не требует особой сертификации. Использовать его можно только в особых местах. Например, бейсбольная бита или спортивный арбалет.                                          |
| 3 | Предмет может применяться для нанесения вреда, но не требует особой сертификации. Обычно это антикварное оружие или легкое оружие самозащиты (скажем, газовый баллончик).                                                    |
| 4 | «Гражданское» оружие. Это оружие, которое можно купить в специальных магазинах и как правило, требуется лишь справка о том, что покупатель не наркоман и не псих. Обычно это охотничье оружие, иногда пистолеты и револьверы |
| 5 | «Полицейское» оружие. Это оружие имеют стражи порядка (кроме спецподразделений). Включает в себя пистолеты, неавтоматические винтовки и дробовики.                                                                           |
| 6 | Армейское оружие. Это оружие, которым владеют обычные солдаты. Как правило, оно мощнее «полицейского» оружия и может включать в себя автоматическое оружие, гранаты                                                          |
| 7 | Оружие спецподразделений. Обычно это редкие и мощные образцы стрелкового и штурмового оружия.                                                                                                                                |
| 8 | «Тяжелое» оружие. Включает в себя мощные пулеметы, ракетометы и так далее.                                                                                                                                                   |
| 9 | Запрещенное оружие. Включает в себя образцы оружия, запрещенного к использованию, как то биологическое, бактериологическое, химическое оружие, а также холодное или огнестрельное оружие, запрещенное к обращению.           |

Если персонаж нарушает требование легальности, у него могут начаться проблемы со стражами порядка. И чем более нелегально и смертоносно применяемое им оружие, тем выше будет интерес блюстителей закона.

### КАТЕГОРИЯ ВЕСА

Почти любой предмет в мире имеет вес. Для облегчения игры и расчетов, суммарная загрузка не будет считаться в килограммах и фунтах. Все проще – есть предметы легкие и тяжелые для каждого персонажа. Все они обладают той или иной **категорией веса**.

| Категория | Примерный вес (примеры объектов)             |
|-----------|----------------------------------------------|
| 0         | 1 - 2 гр. – банкнота (купюра), копейка       |
| 1         | 2 - 4 гр. – простое золотое кольцо           |
| 2         | 4 - 8 гр. – SIM-карта                        |
| 3         | 8 - 15 гр. – пуля, тонкая цепочка            |
| 4         | 15 - 30 гр. – патрон, чайная ложка           |
| 5         | 30 - 60 гр. – куриное яйцо                   |
| 6         | 60 - 125 гр. – сотовый телефон               |
| 7         | 125 - 250 гр. – обойма для пистолета, кастет |

|    |                                            |
|----|--------------------------------------------|
| 8  | 250 - 500 гр. – стилет, булка хлеба        |
| 9  | 500 - 1000 гр. – боевой нож, пистолет      |
| 10 | 1 - 2 кг – шпага, револьвер                |
| 11 | 2 - 4 кг. – меч, щит, винтовка, кирпич     |
| 12 | 4 - 8 кг. – двуручная секира, молот, лом   |
| 13 | 8 - 15 кг – двуручный боевой молот         |
| 14 | 15 - 30 кг – ребенок, пес средних размеров |
| 15 | 30 - 60 кг – подросток, хрупкая девушка    |
| 16 | 60 - 125 кг. – взрослый мужчина, скутер    |
| 17 | 125 - 250 кг. – взрослый хряк, тренажер    |
| 18 | 250 - 500 кг. – мотоцикл, медведь          |
| 19 | 500 - 1000 кг. – малолитражка (а/м ока)    |
| 20 | 1000 - 2000 кг. – легковой автомобиль      |

Категория веса также определяет, как человек может использовать данный предмет: Предметы с категорией веса 12 и более персонаж может использовать только двумя руками (если сможет поднять). Предметы 10й категории веса персонаж может использовать одной рукой. Для 11й категории веса одной рукой можно использовать только оружие ближнего боя (причем сбалансированное), а стрелковое оружие 11й категории веса может использоваться только двумя руками.

### КАТЕГОРИЯ РАЗМЕРА ПРЕДМЕТОВ

Для упрощения игры, все предметы имеют лишь условную **категорию размера**. Как правило, размер предметов практически не имеет значения и если и игроки и Ведущий Игры обладают достаточным здравым смыслом, чтобы оценивать размеры и способности персонажей, эту категорию в игре можно вообще не использовать.

| Категория | Примерный размер (примеры объектов)       |
|-----------|-------------------------------------------|
| -10       | Канцелярская кнопка, муха                 |
| -9        | Ластик, шмель, жук                        |
| -8        | Флэшка, обычный мышонок                   |
| -7        | Кастет, кулак, пистолетная обойма         |
| -6        | Нож, крыса                                |
| -5        | Стилет или кортик, пистолет               |
| -4        | Литровая бутылка, кошка                   |
| -3        | Короткий меч, обреза, пистолет-пулемет    |
| -2        | Длинный меч, карабин, ребенок             |
| -1        | Винтовка, двуручный меч, копье, подросток |
| 0         | Человек, крупнокалиберный пулемет         |
| 1         | Стол, медведь                             |
| 2         | Шкаф, конь, буйвол                        |
| 3         | Автомобиль, бегемот                       |
| 4         | Автобус, слон, тираннозавр                |
| 5         | Локомотив, Автопоезд, кит                 |
| 6         | Диплодок, океанская яхта                  |
| 7         | Кракен или Левиафан                       |

Общие правила (если Ведущий и игроки не желают руководствоваться здравым смыслом) следующие:

Предметами больше своего размера персонаж обычно пользоваться не может из-за того, что они слишком тяжелые (за редким исключением).

Если размер оружия равен размеру персонажа, персонаж может пользоваться этим оружием только со

специальным приспособлением, например, использование крупнокалиберного пулемета возможно когда тот стоит на сошках.

Предметы на 1 категорию размера меньше персонажа, он может использовать двумя руками.

Стрелковое оружие на 2 категории размера меньше персонажа используется двумя руками, оружие ближнего боя – одной или двумя руками.

Предметы на 3 категории размера меньше персонажа могут использоваться одной рукой, но при использовании такого стрелкового оружия с одной руки дается штраф -2К к атаке.

Предметы на 4 и более категорий веса, как правило, могут без проблем использоваться человеком одной рукой.

*Например Джо – обычный человек. Размер обычного человека 0. Джо может одной рукой пользоваться ножом (размер -6) и длинным мечем (размер -2). Пистолет (размер -5) требует для использования одной руки, а охотничье ружье (размер -2) – двух рук. Двуручной секирой, длинным копьем и винтовкой Джо может пользоваться только двумя руками (т.е. использовать их без дополнительного штрафа). Предметы размером 0 Джо обычно вовсе не в состоянии использовать без специальных приспособлений (то есть, он может например использовать пулемет Гатлинга, если тот будет установлен на станке). А вот пику он использовать может несмотря на то, что ее размер +1 (это редкое исключение из правил).*

Категорию размера можно использовать для определения, как много предметов может перевозиться в контейнерах. Каждый контейнер (сумка, чемодан, рюкзак и т.д.) обладает определенной вместимостью – максимальный размер предмета и количество предметов данного размера, которые можно в нем разместить. При этом если размещаются предметы меньшей категории размера, как правило, вместо одного предмета может разместиться 4 предмета меньшей категории.

*К примеру, женская сумка может вмещать до трех предметов размером -5. Значит обреза или МР-5 в нее не войдут. Зато можно положить два револьвера и четыре «быстрых обоймы» для них.*

| Название                  | Макс .<br>разм<br>ер | Вмести<br>-мость | В<br>ес | Раз<br>-<br>ме<br>р | Цена |
|---------------------------|----------------------|------------------|---------|---------------------|------|
| Поясной мешок             | -7                   | 3                | 6       | -6                  | 2    |
| Обычная сумка             | -3                   | 2                | 8       | -2                  | 4    |
| Малый рюкзак              | -3                   | 3                | 8       | -2                  | 5    |
| Дамская сумка             | -4                   | 3                | 7       | -3                  | 5+   |
| Баулы (2 седельных мешка) | -3                   | 8                | 7       | -1                  | 4    |
| Походный рюкзак           | -1                   | 3                | 8       | -1                  | 6    |
| Сундук                    | -2                   | 6                | 12      | -1                  | 6    |

## КАТЕГОРИЯ ЦЕНЫ

Для упрощения жизни игроков и Ведущего, в правилах игры предметы не имеют конкретной стоимости, выраженной в рублях, долларах, золотых монетах или космодолларах. В правилах стоимость выражена в **категории цены**.

Категория цены предметов определяется исходя из ориентировочного среднего дохода персонажа среднего класса (мастеровой, специалист, мелкий предприниматель) в игровом мире за год. Среднее значение равно 10 категории. Например, в России 2000 года средним доходом можно считать, например, 100 000 рублей в год (или вдвое большую сумму в 2010 году). В отношении классического ДнД 3й редакции, средним доходом можно считать, например, 500 золотых монет в год.

На начало игры персонаж может иметь в собственности один предмет стоимостью равной уровню богатства (для среднего уровня это может быть автомобиль или боевой конь), 1 предмет категорией стоимости -1 (возможно это счет в банке или например хороший доспех) и до пяти предметов стоимостью равной уровню богатства -2 (количество таких предметов – максимум из двух параметров – либо Влияния, либо Сообразительности). Персонаж может иметь столько, сколько требуется предметов с категорией цены на 3 уровня ниже его стартового богатства, но при этом стоит помнить, что 3 предмета одной ценовой категории имеют стоимость одного предмета более высокой ценовой категории.

Особенность персонажа Богатство может изменить начальный капитал персонажа и соответственно, его имущество на начало игры.

В таблице ниже указана условная стоимости из расчета, что среднемесячный заработок персонажа около 1 000 \$. Реально стоимость предмета может меняться от -33% до +300%.

| Ур | Значение                                                                                                                                         |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | «Халыва» - предмет ничего не стоит или стоит мелочь (0.3\$) – дешевая зажигалка                                                                  |
| 2  | Дешевка – предмет стоит примерно 1/1000 среднего дохода (1\$) – буханка хлеба                                                                    |
| 3  | Цена около 3\$                                                                                                                                   |
| 4  | Мелочь – стоимость предмета порядка 1/100 среднего дохода (10\$) – дешевые штаны                                                                 |
| 5  | Цена около 30\$                                                                                                                                  |
| 6  | Ценный – стоимость предмета порядка 1/10 среднего дохода за месяц (100\$) – мелкая бытовая техника (маленький телевизор)                         |
| 7  | Цена около 300\$                                                                                                                                 |
| 8  | Дорогой – стоит столько, сколько получает средний человек за месяц (1 000\$) – ценная бытовая техника (например, холодильник)                    |
| 9  | Цена около 3 000\$                                                                                                                               |
| 10 | Серьезная покупка – соответствует примерно годовому доходу среднего персонажа (10 000\$) – бюджетный (возможно бывший в употреблении) автомобиль |
| 11 | Цена около 30 000\$                                                                                                                              |
| 12 | Дорогостоящий – примерно соответствует среднему доходу за 10 лет (100 000\$) – квартира                                                          |

|    |                                                                                                                                                    |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 13 | Цена около 300 000\$                                                                                                                               |
| 14 | Огромная ценность – предмет недоступен по цене для покупки обычному персонажу (1 000 000\$) – большое здание или преуспевающая, но небольшая фирма |
| 15 | Цена около 3 000 000\$                                                                                                                             |
| 16 | Колоссальная ценность – даже богачи не всегда могут позволить себе такую покупку (10 000 000\$) – крупный бизнес, небольшой завод                  |
| 17 | Цена около 30 000 000\$                                                                                                                            |
| 18 | Предмет почти бесценен – его стоимость почти астрономическая (100 000 000\$) – большой завод                                                       |
| 19 | Цена около 300 000 000\$                                                                                                                           |
| 20 | Цена предмета или объекта – около одного миллиарда долларов.                                                                                       |

Ведущий игры может использовать категорию цены лишь как рекомендацию и установить конкретные цены на товары и услуги или диапазоны цен.

Кроме того, очевидно, что указанная в таблице 20я категория цены не максимальная.

## БРОНЯ

Основная характеристика брони - величина защиты от повреждений. Доспехи позволяют персонажу легче переносить удары, увеличивая его защиту от повреждений.

Защита от повреждений человека без доспехов считается равной 4+. Доспехи позволяют увеличить это число (до 5+ и более), что приведет к снижению вероятности получения раны.

Если не указано, какие части тела защищает доспех, то он защищает все части тела и включает в себя шлем (шапку, возможно защитный капюшон).

Примеры доспехов (из разных эпох) даны в таблице ниже.

| Доспех                                      | Мак. ПД | Броня | Вес | Цена | Размер |
|---------------------------------------------|---------|-------|-----|------|--------|
| Легкий доспех                               |         |       |     |      |        |
| Войлочный доспех (защищает только торс)     | 5       | 5+    | 10  | 5    | -1     |
| Кожанный доспех                             | 5       | 5+    | 11  | 6    | 0      |
| Легкий бронежилет (защищает только торс)    | 5       | 6+    | 10  | 7    | -1     |
| Доспех клепаная кожа                        | 4       | 6+    | 11  | 7    | 0      |
| Кольчатый доспех                            | 4       | 6+    | 12  | 6    | 0      |
| Средний доспех                              |         |       |     |      |        |
| Пластинчатый доспех (не защищает ноги)      | 4       | 6+    | 12  | 6    | 0      |
| Кольчужный доспех                           | 4       | 6+    | 11  | 7    | 0      |
| Стандарт. бронежилет (защищает только торс) | 4       | 7+    | 11  | 8    | -1     |
| Кольчужный доспех с подкладом               | 3       | 7+    | 12  | 8    | 0      |
| Стандартная сервоброня *                    | 5       | 8+    | 16  | 11   | +1     |
| Тяжелый доспех                              |         |       |     |      |        |
| Чешуйчатый доспех                           | 3       | 7+    | 13  | 7    | +1     |
| Бронзовые латы                              | 3       | 7+    | 14  | 8    | +1     |
| Штурмов. бронежилет                         | 4       | 8+    | 12  | 9    | 0      |

|                                 |   |     |    |    |    |
|---------------------------------|---|-----|----|----|----|
| Латы с кольчугой                | 3 | 8+  | 14 | 9  | +1 |
| Боевая сервоброня *             | 4 | 9+  | 16 | 11 | +1 |
| Сверхтяжелый доспех             |   |     |    |    |    |
| Тяжелый штурмовой<br>бронезилет | 3 | 9+  | 13 | 9  | +1 |
| Готический доспех               | 2 | 9+  | 14 | 10 | +1 |
| Штурмовая<br>сервоброня *       | 3 | 10+ | 16 | 11 | +1 |

\* Сервоброня – сильнобронированный скафандр, оборудованный сенсорными приводами с усилителями. Как правило, такой костюм помимо увеличения бронирования позволяет делать все проверки способностей Телосложения на уровне не ниже 4 баллов. Некоторые экземпляры сервоброни позволяют увеличить размер персонажа и зачастую делают параметр Телосложения более 5 при проверке физических действий.

Столбец «Мах. ПД» указывает максимальное значение параметра Подвижность, которое дает данный тип доспеха (если персонаж одет в полный доспех). То есть, если Подвижность у персонажа 5 и он одевает среднюю броню, то его Подвижность становится 4 (до тех пор, пока он одет в броню). А если Подвижность персонажа всего 2, он может одевать даже сверхтяжелый доспех без проблем для подвижности. Так как Подвижность является параметром, определяющим скорость, при снижении этого параметра из-за доспеха, персонаж так же снижает скорость.

Также части доспеха, защищающие кисти дают штраф к броскам на Ловкость рук -2К.

Параметр «Броня» - показывает, какое число должно выпасть на кубике (указанное или большее), чтобы попадание оружием с нулевым параметром бронебойности было засчитано за повреждение. Если это значение выше 6, поразить персонажа все равно можно – за счет бронебойности оружия или же за счет необязательного правила «шанс ранения при броне 7+ и выше».

Колонки «Вес», «Цена» и «Размер» дают общее указание на массу, стоимость и величину доспеха данного типа.

Параметр брони каждого типа доспеха зависит от материала, также как и вес. В некоторых случаях доспех может быть и хуже или лучше – в зависимости от качества работы, материалов, особых хитростей и просто толщины защитного слоя, что может повлиять на все параметры брони.

## ЩИТЫ

В бою персонажи могут использовать щиты для защиты (иногда и для атаки). Щиты защищают от атаки противника спереди и со стороны, с которой у персонажа щит и при атаке персонажа со щитом дается штраф, равный защите щита.

Также персонаж может пытаться блокировать атаки противника щитом с бонусом или штрафом, определяемым параметром «Блок».

| Тип щита | Защита | Блок | Вес | Разм | Дост. | Цена |
|----------|--------|------|-----|------|-------|------|
| Кулачный | 0      | +1К  | 10  | -3   | 3     | 4    |

|         |     |     |    |    |   |   |
|---------|-----|-----|----|----|---|---|
| Малый   | -1К | 0К  | 11 | -2 | 4 | 5 |
| Средний | -2К | -1К | 12 | -1 | 4 | 5 |
| Большой | -3К | -2К | 13 | 0  | 4 | 6 |

## ОРУЖИЕ

Оружие – это предметы, которыми один персонаж (или группа персонажей) пытаются физически доказать свою точку зрения другому персонажу (группе персонажей).

Оружие ближнего боя применяется преимущественно в ближнем бою, хотя некоторые экземпляры можно метать.

Для оружия дистанционного боя используются дополнительные параметры оптимальной дальности и количество зарядов, а также времени перезарядки.

Колонка «Бонус атаки» - это бонус или штраф к броску атаки при использовании данного оружия. Неудобное или непредназначенное для атаки оружие обычно дает штрафы, в то время, как хорошо сбалансированное и легкое оружие может давать бонусы.

В графе «Повр» помимо бонуса к повреждениям, в скобках указывается максимальный уровень повреждений, который можно нанести данным оружием персонажу среднего размера при обычных условиях. Это означает, что ножом нельзя, например, отсечь ногу человеку, а пуля не может разрубить человека пополам.

«Оптимальная дистанция» - значение оптимальной дистанции при стрельбе из данного оружия.

«Б/б» - параметр бронебойности оружия, то есть, на сколько снижается броня цели при успешной атаке данным оружием.

«Ск.» - скорость оружия. Определяет количество ходов, которое требуется чтобы произвести одну атаку подготовленным к бою (заряженным) оружием.

Для стрелкового оружия ½ означает, что данным оружием можно провести 2 атаки за 1 ход, но на второй и последующие выстрелы накладывается штраф -2К за отдачу. Также в скобках может быть указано время, требуемое на перезарядку оружия, например 2 (10) означает, что чтобы выстрелить из готового к бою тяжелого арбалета достаточно 2 секунды (вскинуть арбалет и стабилизировать его), но вот чтобы зарядить болт в разряженный тяжелый арбалет потребуется 10 секунд. Число после дроби – возможность автоматической стрельбы. «Авто» означает, что оружие может стрелять в полностью автоматическом режиме, а число означает возможность стрельбы фиксированными очередями «с отсечкой».

«Размер обоймы» определяет, сколько выстрелов может произвести оружие до того, как ему потребуется перезарядка или смена обоймы.

«Мин. ТС» определяет минимальное Телосложение, которое требуется, чтобы стрелять из оружия без штрафа за его тяжесть (штраф -2К за каждый недостающий балл ТС). При стрельбе очередью данный параметр увеличивается на 2 пункта. То есть, чтобы стрелять без штрафа за отдачу очередью из АК-74 необходимо иметь Телосложение 4. Если существо



большого или меньшего размера, этот параметр также соответственно модифицируется.

Если используется необязательное правило типов доспехов, каждое оружие должно иметь свой тип повреждений (проникающее, ударное, термическое, химическое и т.д.). А некоторые типы оружия могут комбинировать различные типы повреждений – так например обычные патроны могут наносить повреждения и проникающие и ударные.

### ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

| Оружие       | Бонус Атаки | Повр. (макс.) | Б/б | Скор | Мин. | Вес | Разм | Цена |
|--------------|-------------|---------------|-----|------|------|-----|------|------|
| «розочка»    | -2К         | +0(3)         | 0   | 1    | 1    | 6   | -5   | -    |
| Камень       | -2К         | +0(2)         | 0   | 2    | 2    | 9   | -7   | -    |
| Дубинка *    | 0           | +1(2)         | 0   | 1    | 1    | 9   | -3   | -    |
| Удар ногой * | -2К         | +2(2)         | -1  | 2    | 1    | 7   | -3   | -    |
| Удар рукой * | 0К          | +0(2)         | -1  | 1    | 1    | 7   | -3   | -    |
| Кастет       | -1К         | +1(2)         | 0   | 1    | 1    | 7   | -7   | 3    |
| Нож          | 0К          | +1(3)         | 0   | 1    | 1    | 8   | -6   | 3    |
| Кинжал       | 0К          | +1(3)         | 1   | 1    | 1    | 8   | -5   | 4    |
| Боевой нож   | 0К          | +2(3)         | 0   | 1    | 2    | 9   | -5   | 4    |

|                  |     |       |   |   |   |    |       |   |
|------------------|-----|-------|---|---|---|----|-------|---|
| Короткий меч     | 0К  | +1(4) | 1 | 1 | 2 | 10 | -3    | 5 |
| Длинный меч      | 0К  | +2(5) | 1 | 1 | 3 | 11 | -2    | 6 |
| Кистень (цеп) ** | -1К | +2(4) | 1 | 1 | 3 | 11 | -2    | 6 |
| Копье (2-ручное) | 0К  | +0(4) | 2 | 1 | 2 | 11 | 0     | 5 |
| Топорик          | 0К  | +1(4) | 2 | 1 | 2 | 11 | -2    | 5 |
| Кирка / клевец   | -1К | +1(4) | 3 | 2 | 2 | 11 | -2    | 5 |
| Боевой топор     | 0К  | +1(5) | 2 | 2 | 3 | 11 | -1    | 6 |
| Виброклинок      | -1К | +3(5) | 2 | 1 | 3 | 11 | -2    | 8 |
| Двуручный меч    | -1К | +3(5) | 2 | 1 | 4 | 12 | -1    | 7 |
| Секира (2-ручн)  | -2К | +1(5) | 3 | 2 | 4 | 12 | -1    | 7 |
| Двуручный молот  | -2К | +4(5) | 1 | 2 | 5 | 13 | -1    | 6 |
| Световой меч     | -2К | +2(6) | 3 | 1 | 2 | 9  | -6/-2 | 8 |

\* - несмертельное оружие.

\*\* - попытка заблокировать атаку цепного оружия делается со штрафом -2К

\*\*\* - после успешного нанесения раны клевцом или киркой, оружие надо достать. Это стандартное действие, которое требует бросок способности «Атлетика» со штрафом -2К. Неудача броска означает, что оружие остается в цели. Пока оружие в цели и она движется, а также при доставании оружия повторно действуют все эффекты шока и оглушения от полученной раны.

### ОРУЖИЕ ДИСТАНЦИОННОГО БОЯ

| Оружие                          | Бонус атаки | Поврежд. | Броне-бойность | Оптим. дистанция | Размер обломы | Скорость | Мин. ТС | Вес | Размер | Цена |
|---------------------------------|-------------|----------|----------------|------------------|---------------|----------|---------|-----|--------|------|
| Короткий лук                    | 0К          | +1 (3)   | 0              | 15               | 1             | 1 (3)    | 2       | 10  | -2     | 5    |
| Длинный лук                     | 0К          | +1 (4)   | 1              | 20               | 1             | 1 (3)    | 3       | 10  | -1     | 5    |
| Праща                           | -2К         | +1 (3)   | 0              | 10               | 1             | 1 (6)    | 1       | 6   | -5/-3  | 2    |
| Легкий арбалет                  | 0К          | +2 (4)   | 1              | 15               | 1             | 1 (5)    | 2       | 10  | -3     | 5    |
| Тяжелый арбалет                 | -1К         | +3 (4)   | 1              | 15               | 1             | 2 (10)   | 3       | 11  | -2     | 6    |
| Пистоль *                       | -3К         | +2 (3)   | 1              | 5                | 1             | 1 (25)   | 1       | 10  | -4     | 5    |
| Мушкет *                        | -2К         | +2 (4)   | 2              | 15               | 1             | 2 (30)   | 3       | 12  | -1     | 6    |
| Кремниевое нарезное ружье *     | 0К          | +2 (4)   | 2              | 20               | 1             | 2 (30)   | 2       | 11  | -1     | 5    |
| Револьвер Смит энд Вэссен 1870  | 0К          | +2 (4)   | 0              | 5                | 6             | 1        | 2       | 9   | -4     | 5    |
| Револьвер Кольт 1873            | 0К          | +2 (4)   | 0              | 10               | 6             | 1        | 2       | 9   | -4     | 5    |
| Карманный револьвер Ремингтона  | -1К         | +1 (3)   | 0              | 5                | 5             | 1        | 1       | 8   | -5     | 5    |
| Дробовик Винчестер              | +2К         | +6 (5)   | 0              | 5                | 5             | 2        | 2       | 11  | -1     | 6    |
| Винчестер 97 (винтовка)         | 0К          | +3 (4)   | 1              | 20               | 12            | 2        | 2       | 11  | -1     | 6    |
| Карабин Спенсера                | +1К         | +2 (4)   | 2              | 30               | 1             | 2 (4)    | 2       | 11  | -1     | 7    |
| Винтовка Мосина 1905            | +1К         | +2 (4)   | 2              | 25               | 5             | 2        | 2       | 11  | -1     | 6    |
| Револьвер Нагана                | 0К          | +2 (3)   | 0              | 5                | 6             | ½        | 1       | 9   | -4     | 6    |
| Пистолет – пулемет MP-38        | -1К         | +2 (3)   | 0              | 15               | 32            | 1/авто   | 2       | 11  | -3     | 6    |
| Штурмовая винтовка STG-44       | 0К          | +2 (4)   | 2              | 20               | 30            | ½/авто   | 3       | 11  | -1     | 7    |
| Ручной пулемет МГ-42            | 0К          | +3 (4)   | 2              | 5/25             | 50/100        | Авто     | 5       | 13  | -2     | 6    |
| Пистолет ТТ                     | 0К          | +3 (4)   | 0              | 5                | 8             | 1        | 2       | 10  | -4     | 6    |
| Пистолет-пулемет ПППШ           | -1К         | +2 (3)   | 0              | 20               | 75            | 1/авто   | 2       | 11  | -3     | 6    |
| Штурмовая винтовка АК-47        | 0К          | +3 (4)   | 2              | 20               | 30            | 1/авто   | 3       | 11  | -1     | 6    |
| Штурмовая винтовка М16          | 0К          | +2 (4)   | 2              | 25               | 30            | 1        | 2       | 11  | -1     | 6    |
| Штурмовая винтовка АК-74        | 0К          | +2 (4)   | 2              | 30               | 30            | 1/авто   | 2       | 11  | -1     | 6    |
| Штурмовая винтовка М16А2        | 0К          | +2 (4)   | 2              | 30               | 30            | ½        | 2       | 11  | -1     | 6    |
| Пистолет – пулемет MP5          | +1К         | +2 (4)   | 0              | 20               | 15/30         | ½/авто   | 2       | 10  | -2     | 6    |
| Пистолет Макарова (ПМ)          | -1К         | +1 (3)   | 0              | 10               | 8             | ½        | 1       | 9   | -5     | 5    |
| Пистолет Беретта 97             | +1К         | +2 (3)   | 1              | 10               | 15            | ½        | 1       | 9   | -4     | 6    |
| Пистолет Глок 17                | +1К         | +2 (3)   | 1              | 15               | 18            | ½        | 1       | 9   | -4     | 6    |
| Снайперская винтовка ПСГ-1      | 0К          | +2 (4)   | 3              | 50               | 5/10          | ½        | 3       | 11  | -1     | 7    |
| Снайперская винтовка Баррет 0,5 | +1К         | +3 (5)   | 5              | 100              | 5             | 2        | 5       | 12  | -1     | 8    |
| Снайперская винтовка Винторез   | 0К          | +3 (4)   | 4              | 40               | 10/20         | ½/авто   | 3       | 11  | -1     | 8    |

|                                    |     |        |     |    |     |        |   |    |    |   |
|------------------------------------|-----|--------|-----|----|-----|--------|---|----|----|---|
| Штурмовая винтовка G11             | +1К | +2 (4) | 2   | 25 | 45  | ½/3    | 2 | 11 | -2 | 8 |
| РПГ-18 «Муха» (рад. поражения 20м) | -2К | +7 (8) | 6/0 | 20 | 1   | 1 (-)  | 3 | 12 | -1 | 7 |
| Ручной бластер (одноручный)        | 0К  | +2 (3) | 1   | 10 | 50  | 1      | 1 | 9  | -5 | 6 |
| Штурмовой бластер                  | 0К  | +2 (4) | 2   | 20 | 50  | ½/авто | 2 | 10 | -3 | 7 |
| Гяжелый автобластер                | 0К  | +2 (4) | 3   | 20 | 100 | 1/авто | 3 | 11 | -1 | 8 |

\* Запал этого оружия приводился в действие горящим на специальной планке порохом. Персонаж, не имеющий опыта обращения с таким оружием, получает дополнительный штраф -2К, так как прямо перед его лицом горит и дымит порох. Также из такого ружья очень сложно или даже невозможно стрелять во время дождя.

### КАЧЕСТВО ОРУЖИЯ

Некоторое оружие может быть лучше или хуже обычных образцов. Какой то пистолет может быть очень точным, а какой то наоборот – громоздким и неудобным. Обычно оружие отличного качества дает бонус +1 кубик (+1К) к точности стрельбы из него, а неудобное или неисправное оружие – штраф -1 кубик (-1К). В обычном мире бонус редко может быть выше, а вот штраф нередко – больше.

Улучшенное оружие также может иметь увеличенные повреждения (бонус к повреждениям), лучшие показатели дальности, расширенные обоймы и особые режимы стрельбы, например, наличие автоматического огня в оружии, где оно не предусмотрено или «отсечка» (автоматическое прекращение стрельбы) после определенного количества выстрелов.

Обычно оружие можно улучшать (производить апгрейд), используя сменные модули, которые можно купить или найти в ходе приключений. Модификация требует броска на способность Техники – см. описание способности. Сложность установки модуля определяется Ведущим игры при введении данного модуля в игру. Неудача при установке требует повторной попытки, а критический провал – поломку модуля.

### ПРОЧЕЕ СНАРЯЖЕНИЕ

| Предмет                         | Вес | Разм  | Цена |
|---------------------------------|-----|-------|------|
| Бурдюк (пустой, на литр)        | 8   | -2    | 4    |
| Бутылек                         | 6   | -5    | 1    |
| Бутыль                          | 7   | -4    | 2    |
| Дневной рацион (походный)       | 9   | -4    | 3    |
| Железный котел                  | 10  | -3    | 4    |
| Зеркальце                       | 5   | -7    | 3    |
| Игла                            | 1   | -9    | 0    |
| Катушка нанонити (20 метров)    | 4   | -8    | 7    |
| Кремень, огниво, зажигалка      | 7   | -7    | 1    |
| Крюк-кошка                      | 9   | -4    | 4    |
| Лампа, фонарь                   | 10  | -4    | 4    |
| Лестница, веревочная (3 метра)  | 10  | -2    | 5    |
| Лист бумаги, пергамента         | 3   | -6/-9 | 2    |
| Лопата                          | 10  | -1    | 4    |
| Масло для лампы (фляга)         | 9   | -5    | 3    |
| Молоточек                       | 9   | -4    | 3    |
| Монтировка, гвоздодер           | 10  | -3    | 3    |
| Мыло (кусочек, около 200 грамм) | 8   | -5    | 3    |
| Навесной замок (обычный)        | 8   | -6    | 4    |
| Наручники                       | 7   | -6    | 4    |
| Палатка                         | 11  | -1    | 6    |
| Пеньковая веревка (20 метров)   | 12  | -2    | 4    |
| Перо и чернила                  | 6   | -5    | 2    |
| Подзорная труба, бинокль        | 9   | -4/-3 | 5    |

|                                     |    |    |   |
|-------------------------------------|----|----|---|
| Свисток                             | 5  | -8 | 2 |
| Спальный мешок                      | 9  | -3 | 5 |
| Факел, световая шашка               | 9  | -4 | 3 |
| Фляга (пустая, примерно на ½ литра) | 8  | -5 | 3 |
| Цепь (метр)                         | 10 | -3 | 4 |
| Шелковая веревка (20 метров)        | 11 | -4 | 5 |

### ИНСТРУМЕНТЫ

| Предмет                   | Вес | Разм | Цена |
|---------------------------|-----|------|------|
| Аптечка                   | 8   | -3   | 6    |
| Докторская сумка          | 11  | -2   | 8    |
| Инструменты механика      | 12  | -2   | 7    |
| Инструменты электронщика  | 11  | -2   | 8    |
| Набор для наложения грима | 7   | -5   | 7    |
| Набор для ремонта оружия  | 9   | -5   | 5    |
| Набор химика              | 10  | -2   | 7    |
| Отмычки                   | 7   | -7   | 5    |

## СРАЖЕНИЕ

Когда уговоры и угрозы не помогают, можно попробовать решить спор кулаками или пушками. Обычно это последний довод, поскольку последствия для персонажа могут оказаться самыми неприятными – он может получить в битве увечье или вовсе погибнуть.

В этом разделе кратко описывается, как рассчитывается атака, защита, определяется попадание и эффекты попадания. Если вы хотите использовать точные и реалистичные боевые правила, которые позволят четко трактовать самые интересные заявки персонажей, смотрите приложение к системе «Адреналин – Тактика».

### ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

Для моделирования боя Ведущему предлагается выбрать один из трех методов моделирования (или комбинировать их в зависимости от важности боя):

- Бой на размеченной карте (квадраты или разделенной на равные шестиугольники – «хексы»), где каждая позиция соответствует примерно одному метру. Персонажи (фигурки или фишки, обозначающие персонажей) могут перемещаться только по этим позициям (если позиции свободны для перемещения). Этот метод относительно точен и прост, но требует обязательного наличия размеченной карты подходящего размера.

- Бой на не размеченной «карте в масштабе» с фигурками персонажей (или фишками). Масштаб может быть, к примеру, 1 дюйм (2,5 см.) на метр (или если фигурки/фишки персонажей маленькие – можно принять масштаб 1 сантиметр игрового поля равным 1 реальному метру). Все перемещения и измерения дистанции делаются с помощью измерительной

рулетки (или линейки). В отношении точности, этот метод самый точный, но не всегда самый простой.

- Условный бой. Ведущий лишь рисует примерную схему боя, а или если она не критична, просто объясняет ситуацию игрокам на словах, после чего примерно перемещает персонажей по полю сражения «на глаз» или «ориентировочно» оценивая дистанцию. Это самый простой и самый неточный метод. Если Ведущий и игроки не фанаты военных и тактических игр, рекомендуется вести сражения именно этим упрощенным методом.

В принципе на одной позиции не должно находиться более одного существа размером 5 и более (размера взрослого человека), хотя возможны исключения. Например, всадник на коне.

### РАЗМЕР СУЩЕСТВА

**Если размер существа отличается от размера человека, то меняется (на значение бонуса) инициативы, бонус атаки данным существом человеком, штраф при атаке данного существа человеком и максимальные повреждения оружия, а также меняется базовая броня.**

**Также соответственно размеру меняется допустимый вес и допустимый размер используемых предметов.**

Каждое существо относится к той или иной категории размера, исходя из этого, атакующие его получают штраф – чем меньше цель, тем больше штраф.

| Размер и пример существа или объекта      | Размер | Баз. броня | Атака | Инициатива |
|-------------------------------------------|--------|------------|-------|------------|
| Пыль (Муравей, зернышко)                  | -10    | -6+        | -10К  | +10К       |
| Крохотный (Кнопка, семечка, муха)         | -9     | -5+        | -9К   | +9К        |
| Мелочь (Ластик, жук, монета)              | -8     | -4+        | -8К   | +8К        |
| Миниатюрный (Флэшка, мышонок)             | -7     | -3+        | -7К   | +7К        |
| Карманный (Кастет, кулак, обойма)         | -6     | -2+        | -6К   | +6К        |
| Больше ладони (Нож, пистолет, крыса)      | -5     | -1+        | -5К   | +5К        |
| Малый (Бутыл, кошка)                      | -4     | 0+         | -4К   | +4К        |
| С руку (Короткий меч, енот)               | -3     | 1+         | -3К   | +3К        |
| Небольшой (Длинный меч, карабин)          | -2     | 2+         | -2К   | +2К        |
| Меньше среднего (Ружье, копье, подросток) | -1     | 3+         | -1К   | +1К        |
| Средний (Человек, пулемет)                | 0      | 4+         | 0К    | 0К         |
| Крупный (Стол, медведь)                   | 1      | 5+         | +1К   | -1К        |
| Большой (Шкаф, конь, буйвол)              | 2      | 6+         | +2К   | -2К        |
| Огромный (Автомобиль, бегемот)            | 3      | 7+         | +3К   | -3К        |
| Гиганский (Слон, тираннозавр)             | 4      | 8+         | +4К   | -4К        |

|                               |   |     |     |     |
|-------------------------------|---|-----|-----|-----|
| Гиганский (Автопоезд, кит)    | 5 | 9+  | +5К | -5К |
| Колоссальный (Диплодок, яхта) | 6 | 10+ | +6К | -6К |

Столбец «Баз. броня» указывает на базовое значение брони существа данного размера. Однако необходимо учитывать, что некоторые существа имеют более высокое значение природной брони, скажем, за счет панциря, чешуи или очень твердой или толстой шкуры.

Столбец «Атака» определяет бонус (или штраф) к атаке по данному существу.

Столбец «Инициатива» определяет бонус (или штраф) к броску инициативы. Этот же модификатор учитывается как штраф при атаке существом данного размера обычного человека или другого существа размера 0.

При атаке персонаж (или монстр) получает штраф или бонус к количеству бросаемых кубиков в зависимости от размера цели (см. выше). Чем больше противник – тем проще в него попасть и наоборот – труднее попасть в маленькую цель. То есть, большие существа получают штраф к атаке по меньшим существам, а небольшие существа – бонус к атаке по большим.

Размер противника также определяет величину наносимых оружием повреждений. Чем больше противник, тем менее эффективным будет против него обычное оружие человека – если цель меньше человека, за каждую единицу разницы в размерах, показатель шанса ранения увеличивается на 1 балл. С другой стороны, если цель размером меньше средней, за каждый балл разницы размера, показатель шанса ранения снижается на 1 балл. Так пистолетная пуля, скорее всего, будет смертельно опасной для кошки или мышки, но практически безопасной для слона.

*Например, обычный пистолет не имеет бонус к бронебойности. Это означает, что чтобы ранить человека без брони, при броске на повреждения, на каждом кубике должно выпасть 4 или более (базовый шанс ранения 4+) – каждый успех увеличит тяжесть ранения. Но, к примеру, герою пришлось стрелять по волку (размер -1). Это означает, что показатель шанса ранения смещается на 1 балл и становится 3+ - все результаты 3 и более считаются за успех. Но нашему герою может встретиться и противник покрупнее. Например, тираннозавр. Размер тираннозавра 4 (примерно размером со слона), это значит, что показатель шанса ранения смещается на 4 балла выше и становится 8+ - это означает, что чтобы нанести рану, при броске на повреждения должно выпасть 8 и более. То есть, пистолет не может нанести вред тираннозавру (без использования дополнительных правил).*

Аналогично размер цели влияет на максимальный уровень повреждений, которые может нанести оружие. Если удар клинком способен отрубить конечность человеку, то совсем не факт, что можно мечом отрубить голову огромному динозавру и наоборот – если револьверная пуля не способна отстрелить человеку конечность, она запросто может отстрелить конечность крысе.

То есть, второй эффект изменения размера – изменение максимальных повреждений. Если категория размера противника выше средней, за каждый балл величины, этот показатель уменьшается на 1 балл, если меньше – увеличивается.

*Например, максимальные повреждения пистолета = 3. Если атаковать из него гиену (размер -2), то максимальные повреждения будут 5 (базовые 3 – модификатор размера -2) – попадание из пистолета может даже отстрелить гиене конечность. В случае тираннозавра (размер 4) максимальные повреждения пистолета будут -1 (считаем 3 - 4). То есть, попадания будут для него лишь как укусы комара для людей и физически не смогут нанести значимые повреждения.*

### ИНИЦИАТИВА

**Инициатива определяется состязательным броском всех участников. Базовое значение инициативы персонажа равно сумме его параметров Реакция и Сообразительность, плюс модификатор размера. Те, у кого больше успехов действуют раньше. Если количество успехов равное, раньше действует тот, у кого выше базовое значение Инициативы.**

Инициатива определяет порядок, в котором игроки и Ведущий озвучивают заявки своих персонажей и действуют ими. Бой начинается именно с броска инициативы каждого персонажа (иногда группы персонажей), который определяется как сумма параметров Реакции и Сообразительности, а также модификатора размера (для человека этот модификатор нулевой).

*Например, Джон хочет прихлопнуть муху. Он аккуратно подходит к ней и собирается бить. Оба (Джон и муха) делают бросок на инициативу, но муха (размер -9) получает бонус +9К за размер. Инициатива мухи 13К, Джона – 5К. В результате броска инициатива мухи 5, Джона 2 - муха будет действовать первой и скорее всего, улетит от мухобойки. Даже если бы результат броска был равный, муха все равно действовала бы первой, так как у нее более высокое базовое значение инициативы.*

Если при броске инициативы выпал критический провал или просто отрицательное количество успехов – персонаж замешкался и не может действовать столько ходов, каково отрицательное значение инициативы. При обычном провале броска персонаж может лишь защищаться столько ходов, на сколько количество провалов больше количества успехов. При критическом провале персонаж вовсе не способен действовать несколько ходов – столько, сколько выпало провалов.

*Например: Абель, Бейкер и Чарли делают бросок инициативы. Бросок Абеля: 4, 3, 1, 2, 1 то есть, -1 успех. Бросок Бейкера: 3, 2, 3, 1, 1 то есть критический провал (-2 успеха или 2 провала). Бросок Чарли 4, 4, 6, 2, 1, 3, 3 то есть 2 успеха. Значит первым будет действовать Чарли (у него 2 успеха), за ним Абель (-1 успех, но не критический провал), за ним - Бейкер.*

*В начале хода Чарли достает метательный нож. Абель первый ход пропускает, но сможет*

*уворачиваться или пытаться блокировать вражеские атаки. Бейкер пропускает 2 хода полностью, т.е. не может ни двигаться, ни применять способности.*

Данная последовательность действий сохраняется до конца боя, если персонажами не заявляется действий, напрямую влияющих на инициативу (например, задержка, выжидание).

### ШТРАФНЫЕ ЖЕТОНЫ

**Штрафные жетоны персонаж получает при ускорении действий, то есть, выполняя действия быстрее, чем обычно требуется. Каждый штрафной жетон, полученный персонажем дает штраф -2К.**

**В начале каждого хода персонаж убирает половину штрафных жетонов с округлением в большую сторону (если у него есть штрафные жетоны). Пренебрегая стандартными действиями в свой ход персонаж убирает все штрафные жетоны.**

Штрафные жетоны персонаж может получать несколькими способами. Как правило, он их получает за ускорение действий и действия защиты. Штрафные жетоны означают потерю персонажем равновесия, ориентации в пространстве.

В начале каждого хода, до самого первого действия персонажа, игрок убирает половину штрафных жетонов (округление в большую сторону). Конечно, если у персонажа нет штрафных жетонов, жетоны не убираются. Также пропустив ход (отказавшись от стандартных действий) персонаж убирает все штрафные жетоны.

*Так Джек получил в предыдущий ход 3 штрафных жетона. В начале своего очередного хода он убирает половину ( $3 / 2 = 1,5$  – округление в большую сторону) 2 штрафных жетона, оставаясь с одним. Джек может пренебречь стандартными действиями (такими, как атака), чтобы убрать все жетоны.*

Чтобы ничего не забыть, в качестве жетона может использоваться например монетка, кубик, спичка или что угодно еще, что может служить счетчиком. При использовании кубика можно обойтись всего одним кубиком для каждого персонажа, поворачивая его той гранью, сколько штрафных жетонов у персонажа.

**Ускорение действия вдвое:** персонаж может выполнить действие вдвое быстрее (если это в принципе возможно), но это дает 1 штрафной жетон. Так если атака требует 1 ход, персонаж может провести две атаки, получив при этом 2 штрафных жетона (1 жетон за каждую атаку) и соответственно штраф -4К (за 2 штрафных жетона).

*Например: Сэр Готем сражается двуручной секирой против мощного демона. Его противник был оглушен молитвой священника, но может вот-вот прийти в сознание. Так как секира – тяжелое оружие, требующее для атаки 2 хода, Сэр Готем рискует пропустить удачный момент и добить врага, поэтому он решает нанести быстрый удар секирой. Он получает штрафной жетон и штраф -2К за ускорение действия вдвое и наносит демону удар секирой (со штрафом -2К за штрафной жетон).*



**Защита:** Персонаж также получает штрафные жетоны за действия защиты. Так каждая попытка уворота или блока дает штрафной жетон. Если оружие персонажа имеет скорость больше 1, то персонаж получает дополнительный штрафной жетон, когда блокирует таким оружием.

**Стрельба в ближнем бою:** Если персонаж находится в контакте с противником (на соседней позиции находится противник с оружием ближнего боя) и при этом стреляет, он получает 1 штрафной жетон. Обычно, у персонажа есть возможность отойти на шаг назад и выстрелить без штрафа, но случаются исключения.

Персонаж получает штрафные жетоны непосредственно перед действием. То есть, персонаж уже будет делать действие со штрафом, равным количеству имеющихся у него штрафных жетонов.

*Например, Джек с саблей блокирует выпад солдата. Так как заявкой игрока не была защита (вместо этого Джек напал), защищаясь во время своей пассивной фазы Джек получает штрафной жетон. То есть, Джек будет делать бросок защиты со штрафом -2К. Второй солдат также атакует Джека и тот снова пытается заблокировать удар, получая еще штрафной жетон, итого за 2 штрафных жетона Джек получит штраф -4К.*

### РАСЧЕТ АТАКИ

**Используемый способность при бросках атаки:**

**При стрельбе: Стрельба (по типам оружия)**

**При броске: Стрельба (броски)**

**При метании: Атлетика (метание)**

**При борьбе: Атлетика (борьба)**

**В ближнем бою: Ближний бой (по типам оружия)**

**Дополнительно к значению способности используются модификаторы ситуации (см. таблицу ниже).**

При атаке бросается столько кубиков, какого значение используемой способности атакующего (число пунктов в способности Стрельба при стрельбе, плюс параметр Реакция, либо количество пунктов в способности Ближнего Боя, плюс параметр Телосложения, либо способность Атлетика плюс параметр Телосложение при метании).

Значение способности модифицируется в соответствии с текущей ситуацией и снаряжением персонажа. В таблице ниже сведена большая часть типичных ситуаций и соответствующих им бонусов и штрафов. Подробнее они расписаны ниже.

Сводная таблица бонусов и штрафов

| Ситуация                     | Бл. Бой       | Стрельба |
|------------------------------|---------------|----------|
| Атакующий лежит              | -2К           | *        |
| Атакующий сидит на корточках | -2К           | +0       |
| Атакующего не видно          | +0            | +0       |
| Атакующий в неудобстве**     | --- Особо --- |          |
| Атакующий стоял на месте     | +0            | +0       |
| Атакующий медленно шел       | +0            | +0       |
| Атакующий шел                | +0            | +0       |
| Атакующий бежал              | -2К           | -2К      |
| Атакующий быстро бежал       | -8К           | -8К      |
| Атакующий полз               | -4К           | -4К      |
| За каждый штрафной жетон у   |               |          |

|                                                                                    |                      |           |
|------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|-----------|
| атакующего:                                                                        | -2К                  | -2К       |
| Атакующий целился (за 1 ход)                                                       | +1К                  | +1К       |
| Атакующий не видит цель                                                            | -4К ≠                | -4К ≠     |
| Атака разных целей в ход                                                           | -2К                  | -2К       |
| Прицельная атака (см. ниже)                                                        | --- Особо ---        |           |
| Стрельба очередью (см. ниже)                                                       | --- Особо ---        |           |
| Цель отступала из контакта                                                         | -2                   | +0        |
| Цель в 2 метрах или ближе ##                                                       | +0                   | - Особо - |
| Цель на оптимальной дистанции                                                      | +0                   | +0        |
| Цель далее оптимальной дистанции оружия (за каждую единицу дистанции после первой) | -                    | -1К       |
| Цель не перемещалась                                                               | +0                   | +0        |
| Цель сидит (или на корточках)                                                      | +0                   | -1К       |
| Цель лежит                                                                         | +0                   | -1К..-3К# |
| Цель бежит                                                                         | +0                   | ***       |
| Цель больше/меньше человека                                                        | --- Особо ---        |           |
| Цель использует укрытие                                                            | --- См. Укрытие ---  |           |
| Цель беспомощна (связана или без сознания) либо оглушена либо не ожидает атаки     | @                    | @         |
| Качество оружия                                                                    | --- Особо ---        |           |
| Импровизированное оружие                                                           | -2К                  | -2К       |
| Плохое освещение                                                                   | -- См. Маскировка -- |           |

\* - стрелять лежа можно, но не из длинных луков или пращи. Метать лежа можно только крошечные и малые предметы. Кроме того, стреляя из положения лежа персонаж может улучшить точность стрельбы (см. стрельба с упора).

\*\* - атакующий в неудобном положении получает штраф -2К (в некоторых ситуациях Ведущий игры может увеличить штраф или же наоборот - уменьшить). Например, если персонаж висит на веревке и при этом стреляет из пистолета, он получает штраф -2К. Если при этом он висит над кипящим металлом (ему очень жарко и он дышит испарениями металла), Ведущий может увеличить штраф, например, до -5К в данной ситуации.

\*\*\* - стрелок получает штраф -1К если цель переместилась на дистанцию не менее 5 метров и двигалась не в направлении (не от) стрелка..

# - штраф должен определяться Ведущим игры, основываясь на том, как расположен стреляющий к цели. Так если противник лежит вдалеке и расположен в направлении атакующего, ему можно стрелять только в верхнюю часть тела (см. раздел «прицельная атака» ниже). Если лежит вдалеке, но боком к атакующему, ему можно стрелять только в левую или правую сторону тела. А если лежит прямо перед стрелком, то никаких штрафов не дается, так как атакующий фактически может стрелять в любую точку тела.

## - при стрельбе в цель, которая находится в двух метрах или ближе и не зафиксирована (движется) атакующий получает штраф -2К к атаке, если стреляет из одnorучного оружия (например, из пистолета) и -4К, если из двуручного (например, из винтовки). При этом штраф за перемещение цели (см. «\*\*\*») не учитывается.

≠ - чтобы атаковать невидимую цель (даже со штрафом) персонаж должен заявить позицию, которую

атакует в ближнем бою или линию атаки из стрелкового оружия. Если на линии атаки находится противник, дается штраф -4К и делается атака. Если противника нет – атака всегда мимо (либо в цель, которая может оказаться на линии атаки).

@ - противник не может уклониться от атаки (не может уворачиваться и блокировать ее), если не обладает каким-то особым даром (например, боевое предчувствие джедаев) или не находится под воздействием определенного заклинания, которое позволит ему почувствовать угрозу.

### ЗАЩИТА

**Используемая способность при бросках защиты:**

**При увороте: Акробатика (уворот)**

**При блоке: Ближний бой (по типам оружия)**

**При борьбе: Атлетика (борьба)**

**Каждая попытка защиты дает персонажу штрафной жетон (иногда более одного жетона).**

**Дополнительно дается штраф к броску, равный количеству успехов атакующего.**

Атакованный персонаж, если был готов к бою, может попытаться защититься. Если персонаж не заявил во время активной фазы подготовку действия защиты (тем самым пренебрегая другим действием, например атакой), он получает штрафные жетоны.

Проверка делается как встречный бросок используемого для защиты способности со штрафом, равным количеству успехов атакующего и штрафами за каждый штрафной жетон у персонажа. В случае удачного броска, персонаж успешно отражает атаку или уворачивается.

Если персонаж провалил бросок защиты и у него есть адреналин, игрок может его применить и попытаться превратить безуспешный бросок или даже критический провал в успех.

Если у персонажа не хватило адреналина, он может попытаться защититься от атаки другим способом, например, если он пытался заблокировать атаку, при неудачном блоке он может попытаться увернуться от атаки, используя навык «акробатики» - «уворот».

*Пример стычки: Джек дерется с пиратом. В свой ход Джек выхватил саблю и приготовился к бою. Пират атакует Джека и получает 3 успеха в атаке. Джек хочет заблокировать удар. способность ближнего боя у него 8, он будет делать бросок защиты со штрафом -3К за успехи в атаке пирата и -2К за штрафной жетон (который он получил при защите). Итого Джек делает бросок 3К (8К -3К -2К) и получает 1 успех – ему удалось заблокировать выпад противника.*

*Активная фаза пирата закончилась и теперь действует Джек. В начале хода он убирает свой единственный штрафной жетон. Он заявляет сразу 2 атаки (штраф -4К за 2 штрафных жетона) и кидает при каждой атаке 4К (8К -4К). Пират в свою очередь защищается. При первой атаке выпало 2 успеха и пират пытается заблокировать эту атаку. способность ближнего боя пирата 6, -2К за успехи Джека, -2К за штрафной жетон, итого 2К. Выпал*

*критический провал (1 и 3). Потратив весь свой адреналин (3 балла), пират превращает этот провал в успех и отбивает атаку. У пирата теперь нет адреналина и есть 1 штрафной жетон. Теперь Джек наносит второй удар, снова кидая 4К. Выпал 1 успех и пират снова защищается. Он делает бросок 1К (способности 6К -4К за штрафные жетоны и -1К за успехи Джека в атаке). Выпало 2 – пирату не удалось защититься, адреналина у него нет, что означает, что Джек успешно попал по пирату. К слову, у Джека сейчас 2 штрафных жетона и если кто-то будет атаковать Джека до начала его следующего действия, Джек получит штраф -4К за эти штрафные жетоны и еще минимум -2К за новый жетон.*

### РАНЕНИЯ

В лучшем случае, в бою никто серьезно не пострадает, но нередко синяки, ушибы, переломы, сквозные ранения и тяжелые раны получают все участники боя.

В игровой системе реализована простая, легкая в понимании, освоении и отыгрыше, но в то же время, достоверная система ранений. Суть ее в том, что все ранения производят конкретный эффект, влияя на характеристики персонажа, а некоторые раны могут сразу вывести персонажа из строя и даже убить его.

Если атака была успешной (количество успехов больше количества провалов и атакованный не смог уклониться от атаки), фиксируется попадание. Попадание вовсе не обязательно означает, что нанесено повреждение.

### ЭФФЕКТ ПОПАДАНИЯ

Если персонаж не сумел защититься (в том числе, за счет адреналина) и он успешно атакован, попадание может нанести рану.

**При попадании тяжесть ранения определяется броском эффекта. Количество кубиков равно успехам атаковавшего плюс бонус повреждений оружия. Сложность броска определяется броней цели (базовая броня 4+). Количество успехов не может превышать максимальные повреждения оружия.**

Шанс ранения обычного незащищенного броней человека 4+, при этом единицы не отнимают успехи, а просто не учитываются.

При определении раны кидается столько кубиков, каково количество успехов при атаке, плюс бонус повреждений оружия. Каждый выпавший успех увеличивает повреждения на 1.

*Например: Джек сражается с пиратом, используя свой боевой нож. Его способность ближнего боя 9, он делает атаку и получает результаты 1, 2, 2, 3, 4, 4, 4, 6 – 3 успеха. Пират не смог защититься от атаки, значит на повреждения кидается 3К (успехи в атаке), плюс 2К (бонус повреждений ножа Джека), итого 5К. У ножа нет бронебойности, а громила без брони, поэтому сложность броска 4+. При броске на повреждения выпало 1, 2, 2, 4, 5 – 2 успеха. Джек нанес пирату серьезную рану.*

*Например: Вильям охотился на олененка (размер 5) и сумел подкрасться к нему с луком. Так как молодой олень не заметил охотника, при атаке Вильяма он не*

сможет увернуться. Вильям делает бросок атаки (Реакция 3, Стрельба 3, -4К штраф за прицельный выстрел в голову, бонус +6К за прицеливание в течении 6х ходов) и получает 4 успеха (результаты 1, 2, 2, 4, 4, 5, 6, 6). На повреждения кидается 4 кубика (успехи при атаке) плюс 1 кубик (бонус повреждений лука), итого 5. У лука нет бронейности, а у оленя нет брони, поэтому шанс ранения 4+. Результат 1,3,4,6,6 – нанесена рана с повреждениями 3.

Если при броске на повреждения выпала сумма больше, чем максимальные повреждения оружия, «лишние» повреждения просто не учитываются.

Например: Гарри стреляет в Джона. Параметр атаки Гарри 6 (пункты в способности Стрельба + параметр Реакция). Выпало 2, 5, 6, 5, 4, 2. Итого 4 успеха. Джон не имеет возможности защититься от атаки, значит произошло попадание. Гарри стрелял из Кольта (бронейность 0, повреждения +2, максимум повреждений 3). Сила повреждений определяется броском кубиков и все результаты 4, 5 и 6 означают увеличение нанесенных повреждений на 1 балл. Выпало 2, 6, 4, 6, 4, 4, что означает 5 успехов. Однако, максимальные повреждения Кольта 3, то есть, Гарри смог нанести только тяжелую рану (тяжесть 3).

### БРОНЯ И БРОНЕБОЙНОСТЬ

Броня снижает шансы нанести рану (шанс ранения 5+ и более), а бронейность оружия напротив повышает шансы нанести рану (шанс ранения 3+ и ниже).

Чтобы определить шанс ранения, надо от показателя брони отнять бронейность. Результат и будет определять шанс ранения.

Например: преступники захватили банк. Полицейский снайпер Мартин заметил преступника и получил команду о его ликвидации. Мартин целится в корпус, но на теле преступника легкий бронешит (броня 6+). Бронейность винтовки Мартина 3, значит шанс раны будет: броня (6+) – бронейность (3) = 3+. Т.е. при броске на повреждения 1 и 2 не будут считаться за рану, а результаты 3, 4, 5 и 6 будут считаться за 1 уровень повреждений.

Шанс ранения не может быть ниже 2+, то есть, единицы при броске на повреждения всегда не создают ранения.

### ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОРАЖЕННОЙ ЛОКАЦИИ

Обычно попадание происходит в определенную часть тела. Например для человека существует 6 областей, куда можно попасть – голова, корпус, две ноги и две руки.

Для определения того, куда попал удар, делается бросок 2К и результат определяется по таблице:

| 2d6 | Место попадания |                     |
|-----|-----------------|---------------------|
|     | Человек         | Зверь               |
| 3   | Левая нога      | Левая задняя лапа   |
| 4   | Левая нога      | Левая задняя лапа   |
| 5   | Левая рука      | Левая передняя лапа |
| 6-8 | Торс            | Торс                |

|        |             |                      |
|--------|-------------|----------------------|
| 9      | Правая рука | Правая передняя лапа |
| 10     | Правая нога | Правая задняя лапа   |
| 11     | Правая нога | Правая задняя лапа   |
| 2 и 12 | Голова      | Голова               |

Ведущий может ввести другие таблицы мест попадания для негуманоидных существ.

Для ускорения игры рекомендуется делать бросок на определение места повреждения совместно с броском на повреждения. Для этого надо чтобы кубики, бросающиеся для определения места поражения, как-то отличались от остальных, например, цветом, размером, материалом и так далее.

Исходя из того, куда попал удар, определяется бронирование цели, чтобы затем определить ранение.

### ПОСЛЕДСТВИЯ РАНЕНИЯ

Как уже было сказано выше, в игровой системе каждая рана производит свой эффект (набор последствий) на персонажа. Чем более тяжела рана, тем серьезнее эффекты. Подробнее все возможные в игре последствия ранений описаны ниже.

**Вывих конечности:** Вывих подобен перелому (см. ниже) в эффектах, но не так сложен при лечении. То есть, рукой с вывихом нельзя держать предметы, а если вывихнута нога, нельзя на нее опираться. Однако, в отличие от перелома, медик может исправить вывих сделав бросок способности Медицина, «хирургия» со штрафом -2К и при успехе устранить его последствия. Тем не менее, штрафы к броскам сохраняются до тех пор, пока персонаж не получит должное лечение.

**Кровотечение:** Как правило, любая рана приводит к потере крови или внутреннему кровотечению, но в «Адреналине» под кровотечением понимается лишь серьезная потеря крови от повреждения крупных кровеносных сосудов. Если персонаж получил кровоточащую рану, он каждый ход делает бросок кубиков, равный своему Телосложению (без учета любых штрафов). Если при этом броске выпал критический провал, персонаж теряет 1 балл Телосложения. Кровотечение может быть остановлено только перевязкой (считается, что оно прекращается прямо с момента начала перевязки), целительным заклинанием (в мирах фэнтези) или особыми препаратами в высокотехнологичных мирах.

Если персонаж с кровотечением выполняет какие-то активные действия (например, атакует в ближнем бою), он получает штраф -2К к этому броску. Если персонаж идет с обычной скоростью, он также получает штраф -2К, а если бежит, то -4К. Быстро бежать персонаж с таким сильным кровотечением не может, а при медленном перемещении не должен кидать дополнительный кубик.

Если персонаж имеет несколько кровоточащих ран, бросок делается для каждой раны.

Не обязательно делать бросок кровотечения каждый ход. Можно считать, что пока кровотечение не остановлено, персонаж будет терять 1 балл Телосложения каждые несколько секунд.

| Бросается кубиков | Интервал, сек |
|-------------------|---------------|
| 5К                | 37            |

|                    |    |
|--------------------|----|
| 4К                 | 20 |
| 3К                 | 11 |
| 2К                 | 7  |
| 1К                 | 6  |
| 0К(2К, оба успехи) | 3  |

Так например если у персонажа Телосложение 4 и он получил критическое кровотечение, то через 20 секунд он потеряет 1 балл Телосложения. Еще через 20 секунд – еще балл Телосложения и так пока его не перевяжут или пока он не истечет кровью и не погибнет

**Оглушение:** Персонаж не может выполнять активных действий (атаковать, бежать, прыгать), а может лишь перемещаться со скоростью медленного шага. Он не может использовать способности, в том числе, защищаться. Если специально не указано, то чтобы выйти из оглушенного состояния, персонаж каждый ход делает бросок на Внимание – «концентрация» и в случае успеха может начать действовать в этом ходу. Однако, персонаж все равно пропускает минимум один ход боя после получения эффекта оглушения. Критический провал броска на выход из оглушения приводит к потере сознания.

**Остановка сердца:** Как правило, при попадании персонажа под высокое напряжение происходит остановка сердца. Зачастую пораженный электрическим током еще может выжить, если вовремя применить реанимационные мероприятия, такие, как, например, непрямой массаж сердца и искусственное дыхание (этими навыками владеет любой персонаж с открытым навыком «реанимация» способности «Медицина»). Непрямой массаж сердца в полевых условиях обычно делается со штрафом -2К, врач современного реанимобиля («скорой помощи») обычно имеет оборудование, позволяющее делать бросок без штрафа. Успешный бросок реанимации позволяет вновь «запустить» сердце и дыхание, но раненый все равно будет находиться в тяжелом состоянии.

**Отбрасывание:** Некоторые удары настолько сильны, что их жертву просто отбрасывает назад. Персонаж падает в 1 позиции (в 1 метре) в направлении удара от того места, где стоит. Если позади персонажа стена или иное непреодолимое для атакованного препятствие – он падает в своей текущей позиции.

**Отталкивание:** При сильном ударе персонаж вынужден отступить, чтобы удержать равновесие. В бою это означает, что раненый отходит на 1 позицию (1 метр) назад. Если позади персонажа стена (непреодолимое препятствие), он упирается в нее и не отступает.

**Повреждение сухожилий или мышц конечностей:** по эффектам и последствиям аналогично перелому конечности (см. ниже), однако, как правило, такие повреждения связаны с сильным кровотечением и не могут быть вылечены в «полевых» условиях (кроме как магией или действительно высокой технологией).

**Перелом:** Перелом обычно случается при ударе и как правило, персонажи могут получить перелом определенной конечности. Сломанной конечностью пользоваться невозможно, т.е. сломанной рукой нельзя брать и использовать предметы, а при сломанной ноге

нельзя перемещаться, используя ее как опору. Перелом может быть вылечен доктором за несколько недель (иногда – месяцев), магия может исцелить перелом за секунды, а в высокотехнологичных мирах кость может быть восстановлена особой операцией всего за час-два, либо возможно заменена на искусственную.

**Потеря конечности:** Исключительно неприятный эффект ранения, в результате которого персонаж теряет руку или ногу. Отсутствующей рукой уже никак нельзя пользоваться. При отсутствии ноги нельзя ходить хотя бы без костыля. В этом есть только один положительный момент – попадание в отсутствующую конечность (такое теоретически возможно) означает обычный промах. В магических мирах потерянные конечности могут быть восстановлены, например, молитвами или заклинаниями регенерации, в высокотехнологичных мирах может быть возможна регенерация или замена потерянной конечности протезом, в том числе, биологическим протезом. Ранения можно вылечить, устранив штрафы к параметрам, но обычное лечение не вернет потерянную конечность.

**Потеря предмета в руке:** Ранение руки обычно вызывает легкий шок, а сильный удар может привести к выбиванию предмета из руки. Если предмет просто падает, он оказывается возле персонажа. Если предмет отбрасывается, то он оказывается в 2К6 метрах от персонажа (предметы 9-11й весовой категории отбрасываются на 1К6 метров, более тяжелые падают прямо возле персонажа).

Если предмет *отбрасывается и теряется*, значит персонаж не видит, куда именно улетел предмет и должен потратить несколько ходов на его поиск (при необходимости). При этом исключительно трудно потерять крупный предмет в комнате с ровным полом и отсутствием препятствий, но придется долго (и возможно даже безуспешно) искать небольшой предмет в высокой траве или в болоте.

Если персонаж держит предмет двумя руками и получает рану только в одну руку, эффекты выбивания предметов из руки не действуют.

**Потеря сознания:** Персонаж, потерявший сознание падает и может прийти в себя через несколько минут, если его не сумеют привести в чувство раньше и если его не убьют. Каждую минуту после потери сознания делается бросок на Концентрацию со штрафом -2К. Если при броске выпал критический провал – следующая проверка делается не через минуту, а через 1 час (каждый час без сознания дает бонус +1К к последующему броску). Если бросок был успешен – персонаж приходит в сознание.

**Сбивание с ног (падение):** Иногда удар слишком силен или настолько болезнен, что персонаж падает. Упавший персонаж считается лежащим и может встать (или попытаться встать) в свой следующий ход.

**Смерть:** Самое неприятное из возможных эффектов ранений. Персонаж погибает. Лишь исключительно мощная магия, божественное вмешательство или чрезвычайно дорогая и сложная высокотехнологичная операция сможет спасти его жизнь.



**Шок:** Состояние шока может наступить в момент потери конечности, тяжелого ранения, контузии и так далее. В шоковом состоянии персонаж теряет интерес к происходящему и ко всему окружающему, не может активно действовать (применять любые способности) и перемещается только медленным шагом или ползком. Если персонаж в шоковом состоянии успешно атакован, он сразу получает раны, независимо от адреналина. Чтобы выйти из шокового состояния, персонаж должен сделать успешный бросок на Концентрацию со штрафом -4К. Критический провал броска означает, что персонаж теряет сознание. За каждую минуту, проведенную в состоянии шока персонаж получает +1К к последующему броску Концентрации.

**Штраф к броскам:** Любая рана, даже легкая, мешает персонажу сражаться с максимальной эффективностью. Поэтому с каждым ранением персонаж получает штраф ко всем своим броскам способностей до тех пор, пока не вылечится от ранений. Из всех штрафов в одну часть тела (рука, нога, голова, корпус) учитывается только самая тяжелая рана.

*Например: Браун получил легкое (-1) и тяжелое (-3) ранение в левую руку, серьезную рану правой ноги (-2) и два легких ранения в корпус (-1 каждое). Итого он получит штраф -6К: за ранение левой руки -3К, за рану правой ноги -2К и еще -1К за легкое ранение в корпус.*

**Штраф к параметрам:** Некоторые тяжелые ранения сразу приводят к тому, что один или несколько параметров персонажа обнуляются. Когда любой из параметров становится нулевым, персонаж теряет способность активно действовать.

**Штраф к перемещению:** Эти раны снижают скорость персонажа или лишают его возможности совершать определенные передвижения, например, персонаж с серьезной раной ноги не может бегать или быстро ходить.

Эти штрафы и эффекты могут быть вылечены доктором, медикаментами или в фантастических мирах – магией.

## ЭФФЕКТЫ РАНЕНИЯ

Эффект раны зависит от количества успехов при броске на повреждения. Ранения с тяжестью выше 5 имеют тот же эффект, что и ранения с тяжестью 5 (как правило, это смертельные ранения).

*Например, Джо получает ранение в корпус с силой 3 (тяжелая рана). Это означает, что он теперь сможет перемещаться только медленным шагом, получает штраф -3К к броскам за счет ранения в корпус, ударом его отбрасывает и он начинает истекает кровью.*

## ПОРАЖЕНИЕ: РУКА

- 1 -1К на броски, действия раненой рукой со штрафом -2К
- 2 Рука повреждена, штраф -2К на все броски  
**Предмет в руке падает**
- 3 Рука повреждена, оглушение, -3К на все броски  
**Предмет в руке отброшен**
- 4 Повреждены сухожилия или мышцы руки, шок, -4К

на броски, кровотечение, рука бездействует

**Предмет в руке отбрасывается и теряется, рука вывернута**

- Рука оторвана / отрублена, Шок; штраф -5К.
- 5 Кровотечение.  
**Перелом руки, шок**

## ПОРАЖЕНИЕ: НОГА

- 1 -1К на броски, нельзя быстро бегать
- 2 Нельзя бегать и быстро ходить, штраф -2К на броски  
**Отталкивание**
- Нога повреждена (медленный шаг), оглушение. -3К на все броски
- 3 **Сбивание с ног**
- Повреждены сухожилия или мышцы ноги, шок; -4К на броски; Кровотечение, нет перемещений
- 4 **Сбивание с ног, нога вывернута (скорость макс. медленный шаг)**
- Нога оторвана / отрублена. Шок; штраф -5К.
- 5 Кровотечение.  
**Перелом ноги, шок**

## ПОРАЖЕНИЕ: КОРПУС

- 1 -1К на броски, нельзя быстро бегать
- 2 Нельзя бегать, -2К на броски  
**Отталкивание**
- Только медленный шаг. Оглушен; -3К на броски;
- 3 Кровотечение.  
**Отбрасывание**
- Перемещение только ползком. Шок. Повреждены жизненные органы; Кровотечение, -4К на броски
- 4 **Отбрасывание, повреждение внутренних органов (ТС=0)**
- Уничтожены жизненно важные органы - немедленная смерть
- 5 **Множественные переломы (ТС, ПД, РЦ =0)**

## ПОРАЖЕНИЕ: ГОЛОВА

- 1 -1К на броски, оглушение на 1 ход  
**Оглушение на 1 ход**
- 2 -2К на броски, оглушение  
**Сбит с ног, оглушен**
- 3 -3К на все броски, потеря сознания и падение  
**Потеря сознания и падение**
- 4 Тяжелое повреждение мозга – персонаж погибает  
**Потеря сознания и падение. Контузия (ВЛ=0)**
- 5 Мозг разрушен – немедленная смерть  
**Травма мозга (ЗН,ВЛ,СБ =0)**

## ПОРАЖЕНИЕ: УДАР ПО ВСЕМУ ТЕЛУ

- 1 -2К на броски, нельзя быстро бегать  
**Оглушение на 1 ход**
- 2 Нельзя бегать, -4К на броски  
**Сбит с ног, оглушен, предметы в руках падают**
- Только медленный шаг. Оглушен; -6К на броски; Кровотечение.
- 3 **Отбрасывание, потеря сознания, предметы в руках отбрасываются**
- Перемещение только ползком. Шок. Повреждены жизненные органы - кровотечение, вывихи рук и ног, возможны повреждения сухожилий и мышц. -8К к действиям
- 4 **Повреждение внутренних органов (ТС=0), контузия (ВС=0), потеря сознания, падение**
- 5 Уничтожены жизненно важные органы - немедленная смерть

Множественные переломы (ТС, ПД, РЦ =0),  
тяжелая травма головного мозга (ВС, ЗН, СБ =0)

### ПОРАЖЕНИЕ: ЭЛЕКТРИЧЕСТВОМ (ЭЛЕКТРИЧЕСКОЙ ДУГОЙ И УДАР ТОКОМ)

- 1 -  
**Оглушение на 1 ход**  
*Слабый ожог в точке прикосновения к источнику тока (-2К на броски при применении обожженной руки, нельзя бегать, если обожжена нога).*
- 2  
**Падение, оглушение**  
*Серьезный ожог. Нельзя бегать, -4К на броски, оглушение, тление одежды (шерсти)*
- 3  
**Отбрасывание, потеря сознания, предметы в руках падают**  
*Тяжелые ожоги. Шок; -6К на броски, возгорание одежды (шерсти). Предметы в руках бросаются.*
- 4  
**Потеря сознания, отбрасывание, остановка сердца.**  
*Нет перемещений. Потеря сознания. Тяжелые ожоги (ТС=0 ПД=0, РЦ=0) , возгорание одежды (шерсти). Без хирургического вмешательства смерть через сутки от заражения крови, вызванного повреждением большей части кожных покровов.*
- 5  
**Потеря сознания, отбрасывание, остановка сердца, повреждение внутренних органов (ТС, ПД, РЦ =0)**

### ПОРАЖЕНИЕ: ОГОНЬ

- 1 -2К на броски, нельзя быстро бегать
- 2 Нельзя бегать, -4К на броски, оглушение, тление одежды (шерсти)  
*Только медленный шаг. Оглушен; -6К на броски; шок, возгорание одежды (шерсти). Предметы в руках бросаются.*
- 3  
*Нет бега. Потеря сознания. Тяжелые ожоги (ТС=0 ПД=0, РЦ=0), возгорание одежды (шерсти). Без хирургического вмешательства смерть через сутки от заражения крови, вызванного повреждением кожных покровов тела.*
- 4
- 5 Уничтожены жизненно важные органы – сожжен заживо

### ПОРАЖЕНИЕ: ПСИХОТРОПНОЕ ОРУЖИЕ

- 1 Оглушение на 1 ход. -1К к броскам
- 2 Оглушение. -2К к броскам. Нельзя резко двигаться (в том числе, бегать)
- 3 Только медленное перемещение, -3К на броски, оглушение. Предметы в руках падают
- 4 Потеря сознания, персонаж падает. -4К на броски
- 5 Разрыв сердца, инфаркт или другое нарушение функций организма, приводящее к быстрой смерти

## ДЕЙСТВИЯ

Ход боя длится около 1 секунды. За это время персонаж может выполнить (полностью или частично) пять типов основных действий: **стандартные действия** (атака, использование предмета и т.д.), **действия реакции** (блокирование, уворот), **действия перемещения** (пройти несколько метров, пробежать и т.п.) и **свободные действия** (сказать слово, отпустить дверь и т.п.), либо выполнить **особые действия**.

Примеры стандартных действий:

- \* Выстрел, атака в ближнем бою, бросок или метание

- \* Достать оружие или предмет (с пояса, кармана)
- \* Открыть дверь
- \* Поднять предмет с земли
- \* Использовать магию / псионику / Силу и т.д.
- \* Блокировать атаку (атаки) в ближнем бою
- \* Уклониться от удара, броска и/или выстрела
- \* Вставание с земли (в положение сидя)
- \* Лечь на землю
- \* Перезарядить оружие

Действия реакции (защитные действия):

- \* Блокирование атаки противника
- \* Уворот от атаки противника

Действия перемещения

- \* Перебежка или забег
- \* Пробежка (бег трусцой)
- \* Пройти несколько метров
- \* Пройти на корточках (или идти спиной вперед)
- \* Проползти
- \* Встать из сидячего положения или присесть
- \* Прыгнуть

Свободные действия:

- \* Прошептать, сказать или крикнуть что-то
- \* Отпустить удерживаемую дверь
- \* Уронить предмет/оружие

Особые действия:

- \* Задержка
- \* Ожидание

Суть этого многообразия в следующем: персонаж вполне может сочетать стандартные действия, действия реакции, действия перемещения и свободные действия. Например, всего за 1 ход в бою можно пройти несколько метров, сделать выстрел, увернуться от брошенного камня и при этом что-то крикнуть. Ходьба – это действие перемещения, стрельба – стандартное действие, уворот от камня – действие реакции, а крик – свободное действие.

### ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ

Ход начинается с того, что у персонажа убирается половина имеющихся штрафных жетонов (если есть дробная часть - округляется в большую сторону).

Затем, в течении хода персонаж сначала выполняет действия перемещения, а затем – стандартные действия (например, атаку). То есть, если персонаж атакует, то он сначала двигается (или стоит на месте) и только затем атакует.

После окончания действий персонажа, начинается его фаза защиты. Во время этой фазы персонаж может лишь защищаться.

Свободное действие персонаж может произвести в любой момент хода, необходимо лишь помнить, что свободное действие обычно практически не требует времени. Если персонаж говорит что-то, то это могут быть 1-2 слова, которые можно произнести за секунду.

### СТАНДАРТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Как правило, к стандартным действиям относится все, что персонаж делает руками. Стрельба, использование предметов и операции с ними (достать, использовать и

так далее), лечь или встать на землю. Обычно за ход можно сделать только одно такое действие, а многие действия требуют для выполнения нескольких ходов.

### **АТАКА В БЛИЖНЕМ БОЮ**

Значение атаки считается, как значение способности «Ближний бой». Подробности даны выше в параграфе «Расчет атаки».

Как правило, на атаку требуется 1 ход. Если оружие неудобное и тяжелое (как правило – если вес 2 и более), для атаки требуется 2 хода - 1 ход на подготовку оружия к удару и 2й ход на сам удар, при этом персонаж может подготовиться к атаке до того, как противник окажется в его зоне поражения. Особо тяжелое и неудобное оружие ближнего боя (например, тяжелый двуручный молот) может потребовать более двух ходов для атаки.

### **СТРЕЛЬБА И МЕТАНИЕ**

Значение атаки считается, как Значение способности «Стрельба», минус модификаторы за дистанцию. Подробности даны в параграфе «Расчет атаки».

Максимальная дистанция броска равна оптимальной дистанции, умножить на значение способности «Атлетика».

При метании если важна точность броска (дартс, граната), используется способность «Стрельба» - «броски». Если важна сила удара (копье, камень) – способность «Атлетика» - «метание».

Если атака успешна, то возможно нанесение повреждений, аналогично атаке в ближнем бою.

Чтобы метнуть снаряд с руки обычно требуется 2 секунды – 1 секунда на замах и прицеливание и 1 секунда – непосредственно сам бросок. Если предмет не в руке, его еще надо достать, что может потребовать 1-2 хода, если предмет легко доступен (1 ход чтобы достать метательный нож с перевязи, 2 хода чтобы достать гранату из разгрузочного жилета).

Скорость полета метательного снаряда (копья, камня, гранаты) принимается равной 20 метрам в секунду и если снаряд метается на дальнюю дистанцию, попадание будет возможно только при условии, что цель осталась на месте (или же в момент попадания оказалась в атакуемой области), хотя цель точно также сможет увернуться или заблокировать атаку. Тем не менее, бросок попадания делается сразу после броска (что может быть важным при броске гранаты, так как при недолете граната упадет ближе).

### **ЗАРЯДКА ОРУЖИЯ**

Зарядка оружия, как правило, происходит не так быстро, как хотелось бы в пылу боя. Некоторые виды оружия требуют перезарядки после каждого выстрела.

Средневековое огнестрельное оружие может потребовать на перезарядку половину минуты. Вот примерный порядок зарядки обычного кремниевого ружья: приготовить оружие к зарядке, снять пороховой мешок с пояса, засыпать меру пороха, высыпать порох в ствол, засыпать в ладонь порох для запала, закрыть пороховой мешок, повесить его на пояс, достать из мешка пыж, вставить пыж в ствол, достать шомпол, загнать шомполом пыж, достать шомпол и освободить

от него руку, достать из сумки пулю, зарядить в ствол пулю, достать из мешка пыж, взять шомпол, забить пулю в ствол, достать шомпол, вставить пыж в ствол, взять шомпол, забить пыж, достать шомпол, закрепить шомпол на ружье, привести ружье в горизонтальное положение, взвести курок, высыпать порох из ладони на планку – теперь оружие готово к стрельбе. Обычно тренированный стрелок (навык «кремниевое оружие» - обычная сложность) мог совершать до двух выстрелов в минуту из такого ружья.

По-настоящему быстрые стрелки могли делать до 4х выстрелов в минуту из кремневых ружей, а рекордсмены умудрялись делать до 6 выстрелов за одну минуту. Как правило, это достигалось отказом от некоторых «стандартных» элементов при зарядке, например, при скоростной стрельбе из гладкоствольного ружья по цели выше уровня стрелка можно пулю в ствол и не забивали, а загоняли простым ударом приклада о землю. Иногда для ускорения зарядания использовались примитивные патроны, в которых была заранее отмеренная порция пороха с пыжом и пулей (пулю сразу «откусывали» и вгоняли в ствол после того, как забивали пороховой заряд)

Чтобы перезарядить револьвер, надо выполнить следующие действия: извлечь барабан, извлечь стреляные гильзы, достать новые патроны, вставить их, закрыть барабан, и, в некоторых случаях, взвести курок. Как правило, процесс полной перезарядки револьвера отнимает 10-15 секунд. Но если очень надо, можно заряжать по одному патрону – на этой уйдет 5 ходов. Зарядка двух патронов потребует уже 7 ходов (если заряженные пули должны быть одна за другой, а не в случайном порядке).

Автоматическое оружие не требует перезарядки после каждого выстрела, более того, оно позволяет стрелять очередями. Полуавтоматическое оружие также самостоятельно перезаряжается (если есть патроны в обойме), но не позволяет стрелять очередями.

Замена обоймы, если она под рукой, может потребовать всего около четырех ходов - извлечь разряженную обойму (часто это может выполняться как свободное действие, так как требует лишь нажатия на особую кнопку пальцем руки, в которой держится оружие), расстегнуть карман или подсумок с обоймой, достать обойму, вставить обойму в приемник, взвести затвор.

А вот чтобы зарядить саму обойму патронами может потребоваться много времени – обычно, чтобы зарядить в обойму всего 1 патрон надо потратить три секунды (взять патрон – 1 секунда, вставить его в магазин – еще 2 секунды). Если пружина магазина не сильно тугая, можно взять пригоршню патронов и заряжать их по одному в секунду.

### **ПРОЧИЕ СТАНДАРТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ**

Нет смысла расписывать все, что может сделать персонаж в течении одного хода в бою. На то и нужен Ведущий, чтобы игра не превратилась в бездумное следование абзацам правил.

Примеры прочих стандартных действий – открыть или прикрыть дверь (2 секунды), подобрать легкий предмет с пола (1 секунда, если он под ногами), достать предмет из кармана или подсумка (2 секунды), достать обойму



или гранату из подсумка двумя руками (1 секунда) или одной рукой (2 секунды), снять или наоборот – одеть рюкзак (3 и 6 секунд соответственно) и так далее.

Обычно если персонаж выполняет действие, требующее более 1 хода, он получает некоторые ограничения. Скажем, если для выполнения действия ему требуется 2 руки, он не может их использовать, не прервав выполнение текущего действия.

*Например: Группа разведчиков (Абель, Бейкер и Чарли) убегает от наступающих их солдат врага. Они подбегают к колючей проволоке и пока Абель пытается проделать проход в «колючке», Бейкер и Чарли отчаянно отстреливаются. Ведущий решает, что на то, чтобы проделать проход потребуется 10 ходов (около 10 секунд). Теперь Абель 10 ходов занимается проволокой, а два его товарища прикрывают его от преследователей. Конечно, в случае необходимости Абель может прерваться и помочь товарищам, но тогда его работа не будет закончена и проход не появится.*

*В данном случае Абель может вернуться к проделыванию прохода позже. Например, если ему придется отвлечься на 8й ход, ему останется 2 хода на то, чтобы доделать проход. С другой стороны, если разведчикам придется прокладывать проход на другом участке, всю работу придется делать «с нуля».*

## ДЕЙСТВИЯ ЗАЩИТЫ

Лучший способ защиты – не вступать в контакт с противником. Если же контакт неизбежен – придется искать укрытие, блокировать атаки противника или уворачиваться.

**Каждое защитное действие (кроме заявленного в активной фазе персонажа) дает игроку штрафной жетон (возможно несколько жетонов). Каждый штрафной жетон дает персонажу штраф -2К на все броски.**

Действия защиты включают в себя два основных типа действий: блокирование атаки и уворот.

Эти действия персонаж выполняет в пассивную фазу. Каждое действие в пассивной фазе дает персонажу штрафные жетоны.

Уворот дает персонажу 1 штрафной жетон. Блок дает персонажу столько штрафных жетонов, какова скорость оружия.

Игрок вправе решать от каких атак персонаж пытается увернуться и какие атаки он попытается заблокировать. То есть игрок может «пропустить» удар, если считает его не очень опасным, чтобы увеличить шанс защититься от следующего удара (не получить штрафные жетоны).

Если здоровью и жизни персонажа угрожает опасность, он должен использовать адреналин, чтобы исправить неудачный бросок защиты. В том числе персонаж тратит адреналин даже в случае, если эти траты не приведут к успеху броска. Подробности даны в разделе «применение адреналина».

Как правило, чтобы блокировать удар оружием, персонаж также должен иметь в руках оружие или щит.

## ЗАЩИТА ОТ ДИСТАНЦИОННОЙ АТАКИ

Защищающийся персонаж не всегда сможет получить полный бонус при защите от метательного и стрелкового оружия. Персонажу будет просто увернуться от брошенного булыжника, сложно отбить стрелу и невероятно трудно увернуться от пули.

**При защите от дистанционной атаки персонаж получает штраф к броску защиты, который определяется условиями атаки по таблице ниже.**

Каждый раз, когда персонаж защищается и атакован дистанционно, он делает бросок защиты со штрафом, определяемым типом оружия, которым он атакован и не получает штраф за успехи атакующего.

| Условие                                                                              | Модиф. |
|--------------------------------------------------------------------------------------|--------|
| Снаряд не видим (пуля, акустическая волна)                                           | -2К    |
| Стрелка не видно (стреляет из под плаща, из засады, из под заклинания «невидимость») | -2К    |
| Скорость полета снаряда от 50 м/с и более (стрела, луч бластера)                     | -2К    |
| Скорость полета снаряда от 200 м/с и более (пуля)                                    | -4К    |

*Например: Джон атакован индейцами и пытается увернуться от их дистанционных атак (либо заблокировать импровизированным щитом). Если впереди стоящий индеец метнет в него копье, Джон не получит штраф. Если в Джона выстрелят стрелой из засады, он получит штраф -4К к защите (-2К за то, что не видит стрелка и -2К за высокую скорость стрелы). При этом если Джон не будет видеть лучника и стрелу, он получит -6К к защите (еще -2К за то, что не видит стрелу). А если в Джона индеец выстрелит из ружья (Джон будет видеть индейца), штраф к броску на уворот будет -6К (или -8К, если Джон не заявлял стандартным действием, что будет пытаться увернуться от выстрела)*

## ДЕЙСТВИЯ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Стоящий на месте, лежащий или сидящий в течении хода персонаж (то есть, не покидавший своей позиции в течении хода) считается не перемещающимся. Конечно, он может поворачиваться, стрелять или делать другие действия, но фактически он не покидает своего места и не меняет положение. При этом он не получает штраф к атаке за движение.

### ПОЛОЖЕНИЕ ПЕРСОНАЖА

Персонаж может занимать три основных положения: **стоять, сидеть** или **лежать**.

Если персонаж **стоит**, он не получает особых модификаторов и может двигаться по стандартным правилам, используя все типы бега и ходьбы.

Если персонаж **сидит** (на стуле, в машине, «на корточках» и т.д.), он является меньшей целью и противники получают штраф -1К к атакам по данному персонажу и к броскам на внимание, когда персонаж не желает быть увиденным. Если персонаж сидит «на корточках», он может перемещаться со скоростью медленного шага. В то же время атака в ближнем бою из положения «сидя» делается со штрафом -2К как атака из неудобного положения.



Если персонаж **лежит** (не важно как именно), противники получают штраф к броскам атаки и внимания в зависимости от того, как персонаж лежит по отношению к ним. Так если персонаж лежит прямо перед противником, тот не получит штрафов к атаке, а если персонаж лежит в 10 метрах лицом к противнику, штраф -3К. В положении лежа персонаж может лишь ползти. Атака в ближнем бою из положения лежа дает персонажу столько штрафных жетонов, какова скорость оружия (и не ускоряет атаку).

Изменение положения обычно требует времени. Так чтобы **присесть или встать из положения сидя** необходимо потратить действие перемещения одного хода, но при этом можно совершать стандартные действия (например, стрелять), но со штрафом -2К.

**Лечь из положения сидя или принять положения сидя из положения лежа** требует всего хода (персонаж не может выполнять других действий).

Также персонаж может **броситься на землю из положения стоя** (например, оказавшись под обстрелом), потратив 1 ход (при этом не может выполнять других действий). Имея умение «быстрый подъем» персонаж может **встать из положения лежа** за 1 ход, также не имея возможности действовать в течении этого хода.

### СКОРОСТЬ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ ПЕРСОНАЖА

**Максимальная скорость перемещения персонажа (гуманоида) равна категории его размера плюс параметр Подвижности. В зависимости от максимальной скорости определяется скорость персонажа для разных типов перемещения. Скорость определяет количество позиций, которые персонаж может преодолеть за 1 ход.**

Максимальная скорость для гуманоида (в том числе, для людей) равна 5 + категория размера существа, плюс параметр Подвижности. То есть, средний человек (Подвижность 2 или 3) будет иметь скорость 7 или 8 соответственно.

Персонаж может выполнять следующие действия перемещения: ползти, идти на корточках, идти спиной вперед, просто идти, бежать (трусцой или быстрым бегом). Также персонаж может прыгать.

Для четырехногих существ (собак, коней и т.п.) существует бег рысью, который аналогичен скорости спринта, но при этом беге существо почти не устает. Такие существа также могут бежать или скакать голопом, удваивая скорость спринта и устают при этом также, как человек при беге (для коня галоп позволяет развить скорость 55-70 км/ч). Некоторые существа способны делать кратковременные рывки галопом, при которых утраивают скорость (скорость втрое выше скорости спринта), но при этом устают также, как человек при беге спринтом. Так гепард с Подвижностью 6, размером 5 и бонусом +1 к скорости способен кратковременно разогнаться до 130 км/ч

| Скорость | Спринт | Быстр. бег | Бег | Шаг | Медленно | Ползком |
|----------|--------|------------|-----|-----|----------|---------|
|----------|--------|------------|-----|-----|----------|---------|

|    |    |     |     |     |      |      |
|----|----|-----|-----|-----|------|------|
| 1  | 1  | 1/2 | 1/3 | 1/5 | 1/10 | 1/20 |
| 2  | 2  | 1   | 1/2 | 1/3 | 1/5  | 1/10 |
| 3  | 3  | 2   | 1   | 1/2 | 1/3  | 1/7  |
| 4  | 4  | 2   | 1   | 1   | 1/3  | 1/5  |
| 5  | 5  | 3   | 2   | 1   | 1/2  | 1/4  |
| 6  | 6  | 3   | 2   | 1   | 1/2  | 1/3  |
| 7  | 7  | 4   | 2   | 1   | 1    | 1/3  |
| 8  | 8  | 4   | 3   | 2   | 1    | 1/3  |
| 9  | 9  | 5   | 3   | 2   | 1    | 1/2  |
| 10 | 10 | 5   | 3   | 2   | 1    | 1/2  |
| 11 | 11 | 6   | 4   | 2   | 1    | 1/2  |
| 12 | 12 | 6   | 4   | 2   | 1    | 1/2  |
| 13 | 13 | 7   | 4   | 3   | 1    | 1/2  |
| 14 | 14 | 7   | 5   | 3   | 1    | 1    |
| 15 | 15 | 8   | 5   | 3   | 2    | 1    |
| 16 | 16 | 8   | 5   | 3   | 2    | 1    |
| 17 | 17 | 9   | 6   | 3   | 2    | 1    |
| 18 | 18 | 9   | 6   | 4   | 2    | 1    |
| 19 | 19 | 10  | 6   | 4   | 2    | 1    |
| 20 | 20 | 10  | 7   | 4   | 2    | 1    |
| 21 | 21 | 11  | 7   | 4   | 2    | 1    |
| 22 | 22 | 11  | 7   | 4   | 2    | 1    |
| 23 | 23 | 12  | 8   | 5   | 2    | 1    |
| 24 | 24 | 12  | 8   | 5   | 2    | 1    |
| 25 | 25 | 13  | 8   | 5   | 2    | 1    |
| 26 | 26 | 13  | 9   | 5   | 3    | 1    |
| 27 | 27 | 14  | 9   | 5   | 3    | 1    |
| 28 | 28 | 14  | 9   | 6   | 3    | 1    |
| 29 | 29 | 15  | 10  | 6   | 3    | 1    |
| 30 | 30 | 15  | 10  | 6   | 3    | 1    |

Если значение скорости дробное, значит персонажу требуется более одного хода, чтобы преодолеть указанную дистанцию. Сколько именно ходов – указано в знаменателе.

**Спринт (быстрый бег):** Если персонаж не нагружен (на нем удобная одежда и больше ничего), он не на пересеченной местности (на ровной дорожке) и ему ничего не мешает, он может двигаться с максимальной скоростью. Во время спринта персонаж не может совершать действия, кроме действия перемещения. Каждый второй ход спринта дает 1 штрафной жетон, штрафные жетоны не убираются и требуется успешный бросок Атлетики – навык «выносливость». Проваленный бросок выносливости заставляет персонажа сбросить скорость до обычного бега и персонаж не может бежать до тех пор, пока не отдохнет (то есть, пока не избавится от штрафных жетонов).

Во время спринта персонаж может изменить направление движения лишь на 60 градусов от предыдущего в самом начале перемещения. А после прекращения бега персонаж должен еще 1 ход пробежать трусцой по инерции.

**Быстрый бег:** Обычно если персонаж не очень удобно одет или быстро бежит с максимальной скоростью по местности, которая не очень похожа на беговую дорожку стадиона, используется эта скорость. Если при быстром беге персонаж пытается применить способности, требующий точности, бросок делается со штрафом -8К. При беге штрафные жетоны не убираются. Каждые 20 секунд быстрого бега требуется бросок способности Атлетики – навык выносливость со штрафом -4К. Провал броска дает 1 штрафной жетон, критический провал заставляет персонажа перейти на бег трусцой до тех пор, пока он не отдохнет.

Как и при спринте, персонаж может изменить направление бега лишь на 60 градусов в начале хода и также после окончания бега должен пройти шагом в течении следующего хода на максимально возможную дистанцию.

**Бег трусцой:** Персонаж может бежать трусцой. Если персонаж во время бега пытается применить способность, требующую точности движений (например, стрелять или защищаться), бросок делается со штрафом -4К. Также во время бега персонаж не убирает штрафные баллы. Каждые 5 минут бега персонаж должен сделать бросок на атлетику со штрафом -2К. Обычный провал означает, что персонаж получает 1 штрафной жетон. Критический провал означает, что персонаж вынужден перейти на шаг.

Во время бега персонаж может сменить направление движения на 60 градусов при каждом шаге, но не более, в том числе, в начале движения. Т.е. чтобы развернуться и побежать в другую сторону персонаж должен либо сделать «дугу», либо остановиться, простоять ход (во время которого развернуться на 180 градусов) и со следующего хода начать бег. Также после окончания бега персонаж должен пройти шагом вперед хотя бы на 1 позицию.

**Ходьба:** Персонаж может просто идти. При ходьбе персонаж не получает штрафа к броскам способностей. Это самый распространенный тип перемещения, особенно в бою. Движение возможно только во фронтальном направлении. В конце каждого движения персонаж может повернуться в любую сторону.

**Медленный шаг:** Такое перемещение используется при ходьбе назад или в сторону фланга персонажа, а также при ходьбе «на короточках». При ходьбе назад и вбок персонаж может повернуться в любую сторону после окончания шага.

Каждые 30 секунд перемещения на короточках персонаж должен делать бросок на Атлетику – навык выносливость со штрафом -4К. Если бросок провален, персонаж получает штрафной жетон. При критическом провале персонаж больше не может перемещаться «на короточках» и должен встать или лечь и отдохнуть минимум минуту.

**Перемещение ползком:** Персонаж может ползти. Если персонаж ползет и при этом пытается что-то делать, он получает штраф -4К ко всем броскам.

#### СВОДНАЯ ТАБЛИЦА ПЕРЕМЕЩЕНИЙ

| Тип перемещения | Штраф к точным действиям |
|-----------------|--------------------------|
|-----------------|--------------------------|

|               |                |
|---------------|----------------|
| Ползком       | -4К            |
| Медленный шаг | +0             |
| Пешком        | +0             |
| Трусцой       | -4К            |
| Быстрый бег   | -8К            |
| Спринт        | - невозможно - |

## СВОБОДНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Свободные действия – это действия, не требующие сосредоточения, значительных затрат времени и тому подобного. Они могут легко выполняться параллельно с основными действиями.

Примеры свободных действий: крикнуть 1-2 слова, уронить предмет/оружие, отпустить веревку, кивнуть и так далее.

## ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Это не совсем действия, то есть, их нельзя отнести к обычным действиям или действиям перемещения. Они могут сочетаться только со свободными действиями.

### ЗАДЕРЖКА

Персонаж, заявивший задержку просто перемещается по порядку Инициативы вниз. Например, персонаж может решить атаковать противника в рукопашном бою после своего союзника, чтобы увеличить шансы успешно поразить врага. После этого он действует сразу за союзником и до конца боя сохраняет такой порядок действий, если кто-то снова не применит задержку.

Персонаж может бездействовать весь ход, оценивая ситуацию. Но в следующем ходе он будет действовать первым (если кто-то не заявит это действие в том же ходе, что и он, но раньше).

### ОЖИДАНИЕ

По сути, это лишь вариант задержки. Игрок заявляет, что его персонаж ждет и бездействует до того момента, пока игрок не прервет ожидание. Например, снайпер может заявить, что будет стрелять в противника только если тот поднимет оружие.

Данное действие можно использовать для «перехвата хода». Например, противник заскочил за угол до того, как персонаж успел выстрелить. Теперь, в начале своего действия, этот персонаж наводит свое оружие на этот угол и ждет, когда появится враг. Как только враг выскакивает из-за этого угла, ход немедленно переходит к персонажу, а затем, по окончании его действий, возвращается к врагу (если тот еще жив).

Или персонаж может ждать подбегающего противника и когда тот подбежит, выйти ему на перехват и провести атаку.

После того, как игрок прервал ход противника он ставится в очередь инициативы сразу перед этим противником.

Каждый пропущенный ход персонаж убирает 1 штрафной жетон.

## КОЛДОВСТВО И ТРЮКИ

В любом мире есть люди, наделенные особыми способностями. Кто-то называет эти способности

магией, кто-то наработанными трюками, кто-то особыми приемами.

### МАГИЯ КАК ТАЛАНТ ИЛИ КАК ПОВСЕДНЕВНОСТЬ

Доступность тех или иных сил, трюков и приемов для персонажа определяет Ведущий игры на основе предыстории персонажа и мира. Например, если персонаж – маг в мире фэнтези – ему могут быть доступны заклинания, обычно используемые в мире фэнтези (возможность становиться невидимым, летать, бросать огненные шары и т.д.). Если он джедай в мире Звездных Войн – он сможет изучить трюки джедаев (телекинез, предвидение, внушение и т.д.). Если он супермен из комикса, он может получить способности суперменов (стать невосприимчивым к обычным атакам, летать, получить невероятную для своих размеров силу и т.д.).

В некоторых игровых мирах персонаж может получить доступ к Силам только обучаясь в магических гильдиях, орденах или храмах. В других мирах получить доступ к Силе может почти любой. В третьих магия – это дар (или проклятье), который получают единицы и только они способны использовать заклинания.

В некоторых игровых мирах Силами могут владеть единицы, в других – Силами могут владеть даже дети. Где-то магия это искусство, а где-то это повседневность и обыденность. Где-то маг для применения своих сил черпает энергию и эта энергия ограничена, а в других мирах эта энергия может быть практически неисчерпаемой.

Ведущий должен четко определить, что есть магия в его мире.

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОСОБЫХ СИЛ

Особые силы аналогичны способностям за исключением того, что в качестве параметра используется Дух персонажа. Игрок приобретает пункты в трюках так же, как в обычных способностях.

У каждой силы есть свои приемы, трюки или заклинания. По сути это те же самые навыки, для открытия которых требуется определенное количество баллов опыта (от 1 до 10 в зависимости от сложности). В отличие от обычных сложностей навыков (простой, обычный, сложный) добавлен четвертый тип: эпический.

*Например, Ведущий ведет игру по миру Звездных войн. Джедаи и ситхи используют три основных дисциплины (способности) – Воздействие (влияние на разум гуманоидов), Контроль (управление материальными предметами и энергиями) и Чувства (взгляд в будущее и мироощущение). Дисциплина (способность) Воздействие имеет такие навыки (или Силы), как Влияние на разум, оглушение, страх и т.д.; Дисциплина Контроль имеет навыки Телекинез, Молнии, Силовой прыжок и т.д.; Дисциплина Чувства имеет навыки Боевое предчувствие, Чувство Силы, Пророчество и т.д.*

Для миров фэнтези магия может быть разделена на следующие дисциплины: магия стихий – Огня, Воды, Земли, Воздуха (возможно и других стихий, например,

Металла). Другой вариант разделения магии – магия призывания, некромантия, магия стихий, магия иллюзий. Или магия эльфов, магия людей, магия гоблинов и т.д.

Эти основные дисциплины и есть особые способности, отвечающие за успешность применения заклинаний или сил. Каждое заклинание или Сила принадлежит именно к определенной группе. Если требуется бросок на определение эффекта Силы, делается бросок дисциплины, точно так же, как для любой другой способности.

Значение дисциплины (магической способности) определяется как сумма Духа и количества пунктов в данной способности. Также в отсутствие каких-то необходимых навыков дается дополнительный штраф.

### ИЗУЧЕНИЕ СИЛ (ЗАКЛИНАНИЙ, ТРЮКОВ)

Для того, что изучать конкретные Силы, заклинания или трюки персонаж должен иметь хотя бы 1 балл в дисциплине, к которой относится данная Сила.

Чтобы изучить какой-то конкретный прием Силы или Заклинание (например, Лечение ран или Огненный шар), персонаж должен найти учителя (или учебник, свиток и т.д.) и потратить определенное количество баллов опыта (от 1 до 10). Если учителя нет, стоимость изучения Силы удваивается. Простые заклинания требуют для изучения только 1 балл опыта. Сложные требуют 3 балла. Могушественные – 6 баллов опыта. Особо сложные, эпические заклинания и Силы требуют от персонажа затраты 10 баллов опыта.

Если персонаж изучил Силу, заклинание или трюк, значит он может его использовать по стандартным правилам.

Необязательное правило «частичное открытие навыка (см. раздел «создание персонажа») здесь также может использоваться. Так персонаж, потративший всего 1 балл опыта на изучение эпического заклинания может попытаться его применить... Но со штрафом -6К к броску (-2К за каждую «недокупленную» ступень сложности).

Также каждый персонаж может иметь те или иные таланты в магии. К примеру, в некотором мире очень немногие персонажи владеют способностью исцелять раны. То есть, целительство в данном мире – это талант, который не всегда и не всем доступен.

Обычно для изучения таких талантов Ведущий предлагает игрокам бросок 0К или даже более сложный. В случае успеха у персонажа игрока есть такой талант и он может изучить это заклинание или Силу и использовать ее в дальнейшем.

0К – Сила доступна примерно каждому четвертому герою; -1К – каждому восьмому, -2К – каждому шестнадцатому и т.д. Но учтите, что персонажи как правило именно особые герои и поэтому не стоит их приравнять к «простым смертным» и равнять их «под одну гребенку», поэтому не рекомендуется использовать сложность броска выше 0К.

## ПРИМЕНЕНИЕ СИЛЫ ИЛИ МАГИИ

Освоив Силу или магию, персонаж получает право ее использовать. Не зная прием, использовать его невозможно.

**Бросок на успешность применения особой силы равен Духу персонажа, плюс значение используемой способности (дисциплины), плюс базовый модификатор сложности силы и прочие особые модификаторы.**

Эффективность применения заклинания главным образом зависит от Духа персонажа, развития способности и особенностей заклинания.

*Например, маг Эмерикон хочет использовать заклинание «Водное дыхание». Его Дух 2, и он имеет 3 пункта в способности «Водная магия», значит значение его дисциплины равно 5К. Базовый бонус за применение заклинания «Водное дыхание» +0К. Соответственно базовый бросок заклинания равен 5К (2 + 3 + 0).*

Как правило, персонаж должен видеть цель, чтобы использовать трюк. Он должен иметь возможность сосредоточиться, т.е. должен быть в сознании и не оглушен. Нередко для применения силы требуются движения, обычно руками, т.е. персонаж должен иметь возможность двигать рукой. Невыполнение необходимых для выполнения заклинания или трюка условий дает штраф к броску.

| Ситуация                                                                                                                                                                        | Мод. |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| Цель не видна (если по условиям заклинания это требование не отменено)                                                                                                          | -4К  |
| За каждый отсутствующий элемент трюка (невозможность двигаться, если это необходимо, невозможность говорить, если это требуется, отсутствие фокусирующего предмета и так далее) | -2К  |
| За каждый штрафной жетон у персонажа                                                                                                                                            | -2К  |
| Персонажу трудно сосредоточиться (сильная качка, верховая езда, сильный шум, вибрации и так далее)                                                                              | -2К  |
| Персонажу мешают сосредоточиться (с персонажем борются, он в лодке во время сильного шторма)                                                                                    | -4К  |
| Персонаж не может сосредоточиться (ему постоянно наносят удары)                                                                                                                 | -6К  |

Зачастую персонаж может изменить некоторые характеристики заклинания (трюка), а именно: объем, время эффекта, дистанцию применения. Иногда объем (время, дистанцию и т.д.) необходимо (и возможно) уменьшить, но сделать это не проще, чем увеличение.

| Мод. | Значение                                          |
|------|---------------------------------------------------|
| 0    | Базовый объем (время и т.д.)                      |
| -1К  | Базовый объем (время и т.д.) x1,5 (или /2)        |
| -2К  | Базовый объем (время и т.д.) x2,0 (или /3)        |
| ...  | ...                                               |
| -X К | Базовый объем (время и т.д.) x (1+X/2) или /(1+X) |

Также персонаж может увеличить (продлить) время применения заклинания (трюка), чтобы использовать получить бонус к броску дисциплины.

| Мод. | Значение                              |
|------|---------------------------------------|
| +1К  | Базовое время x2 (не менее 1 хода)    |
| +2К  | Базовое время x5 (не менее 3 ходов)   |
| +3К  | Базовое время x10 (не менее 5 ходов)  |
| +4К  | Базовое время x20 (не менее 10 ходов) |

*Например: Эмерикон решает использовать заклинание «Водное дыхание», применив следующие модификаторы: он пытается увеличить время действия эффекта в два с полтора раза (штраф - 3К) и тратит на произнесение заклинания вдвое дольше времени (+1К). Итого он будет делать бросок 3К (5К базовый бросок заклинания, -3К за длительность, +1К за увеличение времени прочтения заклинания).*

## ПРОВАЛ БРОСКА И КРИТИЧЕСКИЙ ПРОВАЛ

Обычно безуспешный бросок ничего не означает (кроме потери времени и иногда – фокуса заклинания), а критический бросок означает, что персонаж получает столько штрафных жетонов, сколько получил провалов.

Ведущий имеет полное право усложнить магам жизнь. Например, каждое использование заклинания или Силы (даже проваленное) дает магу 1 штрафной жетон. Критический провал может создавать самые разные эффекты – по выбору Ведущего или по количеству кубиков при броске критического провала – см. таблицу ниже.

| хК       | Описание                                                                                                                                                                                                                                                    |
|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Менее 1К | Обратный удар. Персонаж получает самый мощный из негативных последствий удара, которые он мог получить, используя эту Силу                                                                                                                                  |
| 1К       | Обратный удар оглушает персонажа и сбивает его с ног                                                                                                                                                                                                        |
| 2К       | Обратный удар сбивает персонажа с ног и он падает                                                                                                                                                                                                           |
| 3К       | Обратный удар оглушает персонажа на 1 ход;                                                                                                                                                                                                                  |
| 4К       | Если персонаж мог атаковать союзника (или усилить противника) – считается, что он попал в союзника (или усилил противника), при этом количество успехов атаки равно количеству выпавших единиц. Если такой вариант невозможен – см. результат при броске 3К |
| 5К+      | Если количество выпавших единиц выше, чем Дух персонажа – он падает без сознания. Иначе результат провала считается как при 4К                                                                                                                              |

## ПОДДЕРЖАНИЕ ЭФФЕКТА

Если эффект дает персонажу какие-то способности на определенное время, а по прошествии этого времени все возвращается в исходное состояние (заклинание с временным эффектом), то нередко такие заклинания необходимо поддерживать.

Если персонаж прерывает поддержку заклинания, оно сразу разрушается. Иначе персонаж получает 1 штрафной жетон в начале хода за каждое заклинание, которое он поддерживает.

Также при поддержке персонаж должен сохранять сосредоточение и должен делать бросок Воли каждый



раз, когда он имеет шанс потерять концентрацию – при ранении, во время качки, в бою и так далее.

*Например, заклинание «Водное Дыхание» мага Эмирикона – пример заклинания, которое надо поддерживать. Игрок, играющий магом в начале каждого хода получает штрафной жетон, пока поддерживает заклинание. И тем не менее, через определенное время заклинание все равно прекратит работать.*

### ВРЕДОНОСНЫЕ ТРЮКИ И АДРЕНАЛИН

Даже если бросок использующего трюк персонажа был успешен, это совершенно не гарантирует, что будет оказано воздействие на цель. Если цель была готова к атаке и пыталась скрыться или сопротивляться эффекту, она может применить адреналин точно так же, как при обычной атаке.

Адреналин может позволить персонажу устоять против парализации (за счет воли), не получить ранения от магического удара, укрывшись от взрыва огненного шара, выдержав магическое жжение и не получить от него рану.

Некоторые заклинания и трюки имеют особые эффекты, даже если атакованный успешно применил адреналин, он все равно может получить какой-то отрицательный эффект, например, легкую дезориентацию, которая даст ему пару штрафных жетонов.

### ПРИМЕРЫ СИЛ (ЗАКЛИНАНИЙ)

**Название:** общее название трюка, заклинания (в скобках может быть указано название дисциплины и сложность изучения данного трюка).

**Дух:** определяет характеристики заклинания или Силы, зависящие от Духа персонажа.

**Время применения:** сколько времени (ходов) требуется на активацию трюка.

**Время действия:** сколько времени действует эффект. Если «сразу», то эффект происходит сразу после действия персонажа. Если указано время эффекта, оно может быть изменено за счет штрафа к броску. Если эффект – магический снаряд, то считается, что он движется к цели со скоростью 50 метров в секунду.

**Базовая дистанция:** определяет минимальную дистанцию, на которой распространяется эффект. Дистанция может быть изменена за счет штрафа к броску.

**Базовый объем:** определяет количество целей, попадающих под эффект трюка. Количество целей можно изменить, увеличив штраф к броску на применение трюка.

**Фокус:** особый объект или ситуация, позволяющая более эффективно применять трюк. В отсутствие фокуса при его необходимости персонаж получает штраф к броску

**Прочее:** описывает особые условия применения заклинания или Силы

**Базовый бросок:** определяет модификатор количества кубиков, которое бросается для определения успеха применения данного трюка.

**Эффект:** описание эффекта применения Силы

**Влияние адреналина:** описание особые эффекты адреналина (например, при успешном использовании адреналина персонаж все равно может получить легкую дезориентацию).

**Допустимые модификации:** описывает, что можно менять в отношении данной Силы – длительность воздействия, область эффекта и так далее.

### ПРИМЕРЫ ЗАКЛИНАНИЙ

#### Внушение (Воздействие, легкий)

Базовая сложность: -2К (легкое воздействие)

Дух: Определяет максимальное количество целей

Время применения: 4 хода (0)

Время действия: немедленно (0)

Базовая дистанция: рядом (до 5 метров) (-1К)

Базовый объем: одна персона

Фокус: -

Прочее: Требуется легкое движение руки (+1К)

Базовый бросок: -2К

Эффект: Позволяет персонажу использовать Силу для убеждения собеседника. Учитывается модификатор отношения (-6К при ненависти, -4К при неприязни, -2К при нейтральном отношении и +2К при обожании). Если применение Силы было успешно, подвергшийся влиянию делает бросок на Волю со штрафом, равным количеству успехов использующего Силу. Если защита не удалась, внушение оказывается успешным.

Эффект адреналина: нет, однако, персонаж может использовать свою Репутацию для усиления или сопротивления эффекту.

Допустимые модификации: Дистанция, Объем

*Пример: Джедай Оби остановлен штурмовиками, которые хотят провести обыск. Оби это не надо и он пытается повлиять на командира патруля, чтобы его отпустили. Его способность Силы 8К, базовый бросок -2К, отношение нейтральное (-2К). Выпало 2 успеха. Бросок реакции: Воля лидера патруля 4К, минус количество успехов влияния 2К, итого 2К. Выпало 1 и 6 – бросок безуспешен и внушение было успешным – командир патруля приказывает своим солдатам отойти от Оби и разрешает ему двигаться дальше.*

#### Высасывание жизни (Воздействие – сложный)

Базовая сложность: 0К (базовое нанесение вреда)

Дух: Определяет максимальную тяжесть раны, которую персонаж может вылечить себе этой силой – от легкой (Дух 1) до смертельной (Дух 5)

Время применения: 4 хода (0)

Время действия: немедленно (0)

Базовая дистанция: до 5 метров (+1К)

Базовый объем: одна персона (не дроид) (0)

Фокус: -

Прочее: Соматика – использующий Силу как бы вытягивает из противника силы (-1К)

Базовый бросок: -0К

Эффект: использующего Силу высасывает жизненную силу из цели (размером не менее персонажа), при этом сам восстанавливает силы и лечит свои раны. Если применение Силы успешно, цель делает бросок на Атлетику со штрафом, равным количеству успехов при броске Силы (при броске Атлетики можно использовать адреналин, если готов защищаться). При

удачной атаке цель теряет 1 балл Телосложения. Используя Силу кидает кубик и в случае успеха (4+) снижает эффект любой своей раны на 1 категорию (например из критической в тяжелую). Если он не имеет ран, противник все равно теряет балл Телосложения. За день персонаж может лечить любое свое ранение лишь единожды.

Эффект адреналина: цель получает 2 штрафных жетона (или 1 штрафной жетон в начале своего хода).

Допустимые модификации: Дистанция, Объем

*Пример: Ситх Дарт Грис получил в бою рану и хочет восстановить силы. Он находит одинокого поселенца и использует на нем эту Силу. Его сила контроля тела 6К. Выпало 2 успеха. Поселенец может сопротивляться Силе, для этого делается бросок его Атлетики 3К со штрафом -2К (количество успехов при использовании Силы), т.е. 1 кубик. Выпало 3 – поселенец теряет 1 балл Телосложения. Дарт Грис делает еще один бросок кубика – выпало 4, значит он исцеляет свою легкую рану руки.*

### Отвага (Воздействие, легкий)

Базовая сложность: 0К (базовое улучшение параметров)  
Влияние Духа: Определяет максимальное количество союзников, подверженных эффекту и максимальный бонус Силы.

Время применения: 15 ходов (+1К)

Время действия: 60 секунд (20 ходов) (-2К)

Базовая дистанция: на себя (0К)

Базовый объем: союзники в 5 метрах от использующего Силу (-2К)

Фокус: -

Прочее: Обязательны вербальный (+1К) и соматический компоненты (+1К), может применяться только перед тяжелым испытанием (+1К)

Базовый бросок: -0К

Эффект: Сила позволяет персонажу вселить уверенность и храбрость в свое сердце (и/или сердца союзников). Подверженный эффекту получает право перебросить столько кубиков в течении боя (действия Силы), сколько было успехов при броске (повторный переброс не разрешается и применяются результаты второго броска).

Допустимые модификации: Дистанция, Объем, Время применения, Время действия

*Например: Джедай мастер Вирона использует отвагу на свой отряд, который собирается преодолеть опасное препятствие. способность Силы 8К. Выпало 3 успеха. Это значит, что в течении следующей минуты ее союзники получают право перебросить до трех кубиков каждый.*

### Телекинез (Контроль, легкий)

Базовая сложность: +0К (базовый телекинез)

Влияние духа: -

Время применения: 4 хода (0К)

Время действия: сразу (0К), требует поддержки (+1К)

Базовая дистанция: близкая (до 50 метров) (-2К)

Базовый объем: один предмет (0К)

Фокус: -

Прочее: Обязателен соматический компонент – движения пустой рукой (+1К) или руками (+2К), при применении Силы персонаж не может защищаться

(+1К). Дополнительно к броску дается штраф, равный категории веса объекта -10.

Базовый бросок: +1К (1 рукой) или +2К (двумя руками)  
Эффект: Используя Силу может притягивать к себе предметы или отталкивать их. Для удачного применения достаточно одного успеха.

С помощью этой силы можно попытаться вырвать предмет из рук или вытащить из вязкой поверхности. Если вырывается из рук, тот, у кого вырывают должен сделать бросок на Атлетику со штрафом, равным количеству успехов атакующего. Если он держит предмет двумя руками – с бонусом +2К к броску. Если предмет вырывается из твердой или вязкой поверхности (например, из льда или из вязкого болота), Ведущий просто назначает штраф к броску.

Если применяется против противника (как правило, весовая категория 16), то при отталкивании жертва отбрасывается на столько метров, сколько успехов у атакующего, падает и если сталкивается с препятствием, получает удар по всему телу с силой, равной количеству успехов (максимум сила 2).

Влияние адреналина: Если у цели есть адреналин, она может сопротивляться эффектам телекинеза. Если у нее вырывают что-то из рук – она может перехватить предмет. Если ее отталкивают – она может попытаться использовать акробатику, чтобы остаться на ногах и лишь быть немного отброшенной (на столько метров, сколько успехов у атакующего, либо упрется в препятствие), но устоит на ногах, не получив серьезных повреждений.

Допустимые модификации: Дистанция, Время применения, особо (весовая категория -10)

*Пример: Джедай Джухани Силой достает световой меч со своего пояса. Она использует одну руку. Ее способность Силы 5К, значит она кидает 5 кубиков. 3 успеха – она достала световой меч с помощью Силы. Теперь Джухани пытается Силой отбросить гигантского москита (весовая категория 13, т.е. штраф -3К за весовую категорию) таким образом, чтобы он ударился о дерево. Итого Джухани кидает 2 кубика. Выпало 3 и 5 – один успех – москит возможно отброшен на 1 метр. Ведущий делает безуспешный бросок полета за москита и так как бросок неуспешен и у него нет адреналина, москит врзается в дерево и получает эффект от удара (делается бросок повреждений) с силой 1 – оглушение на 1 ход и штраф -2К на все броски.*

*Позже Джухани пытается вырвать пистолет из рук бандита. Весовая категория пистолета 11. Итого Джухани делает бросок 4 кубиков. Выпало 2, 3, 4 и 5 – 2 успеха. Бандит делает бросок на Атлетику со штрафом -2К за успехи Джухани, чтобы удержат пистолет. Его способность 4К, значит с учетом штрафа он бросает 2 кубка. Выпало 2 и 6 – он удержал пистолет.*

### Пророчество (Чувство, эпический)

Базовая сложность: -10К (предвидение -6К, проникновение сквозь время и пространство -4К)

Влияние духа: -

Время применения: около получаса (+4К)

Время действия: немедленно (0)

Базовая дистанция: одна персона (+1К)

Базовый объем: -

Фокус: -

Прочее: Нахождение в состоянии медитации (+3К)

Базовый бросок: -2К

Эффект: Сила позволяет персонажу увидеть будущее. Как правило, в видениях нельзя увидеть себя самого. Видения – не дают однозначного понимания, что и как произойдет, их причины. Как правило, видения неотвратимы и исполняются всегда. Решения о выдаче пророчества всегда дает Ведущий игры, бросок может потребоваться лишь на то, чтобы распознать какие-то детали пророчества.

Допустимые модификации: -

*Например: Джедай Рев видит видение древнего артефакта среди корней огромных деревьев. Ведущий позволяет сделать бросок на способность Силы для того, чтобы понять, где это место может находиться. Ведущий делает за Рева скрытый бросок Силы и так как он был успешен, позволяет Рева как бы осмотреть место в своих видениях и это поможет ему понять, что артефакт вероятнее всего находится на Кашишке.*

### Страх (Воздействие, сложный)

Базовая сложность: -2К (легкое воздействие)

Влияние духа: Определяет максимальное количество целей для атаки за один раз.

Время применения: 4 хода (0К)

Время действия: в течении 4 ходов (-1К)

Базовая дистанция: рядом – до 5 метров (-1К)

Базовый объем: одна персона (0К)

Фокус: -

Прочее: Соматическая составляющая – действия, запугивающие жертву (+1К), Вербальная составляющая – угрозы (+1К)

Базовый бросок: -2К

Эффект: Трюк позволяет персонажу использовать Силу для запугивания собеседника. При успешном броске, если у жертвы нет адреналина, запугивание прошло успешно: жертва не может атаковать напавшего страх, пока действует Сила (но может защищаться от его атак, либо атаковать другие цели) и выполняет все действия со штрафом -2К, пока действует страх.

Использующий Силу может наслать на жертву ужас, если сделает бросок Силы с дополнительным штрафом -2К. Если этот бросок успешен, жертва цепенеет от ужаса и не способна действовать (Ведущий может допустить действия, но со штрафом -6К).

Эффекты адреналина: Если у персонажа адреналина больше или равен, чем успехов у использующего Силу, он не пугается, но предпочтет в следующий свой ход не приближаться к персонажу, хотя в безвыходной ситуации может атаковать его.

Допустимые модификации: Дистанция, Объем, Время действия

*Пример: Адепт Силы Джоухай встретил на своем пути двух разбойников. Решив их просто напугать он использует Силу Страх. Его способность Силы 8К, -2К за атаку двух целей. Выпало 3 успеха. У одного бандита адреналин 2 и Сила оказывает на него эффект. У второго адреналин 5, он теряет 3 балла, но все равно не пугается.*

### Удушение (Контроль, сложный)

Базовая сложность: -2К (базовое нанесение вреда)

Влияние духа: -

Время применения: 4 хода (0К)

Время действия: немедленно (0), необходимо поддерживать (+1К)

Базовая дистанция: рядом – 5 метров (-1К)

Базовый объем: одна персона (не дроид) (0К)

Фокус: -

Прочее: Обязательна соматическая составляющая (+1К), адреналин не помогает (-8К)

Базовый бросок: -7 (или -6, если двумя руками)

Эффект: Позволяет персонажу использовать Силу для удушения жертвы. Если бросок Силы успешен, удушение успешно, жертва должна каждый ход делать бросок Атлетики (автоматический успех не допустим, бросок делается каждый ход) и Телосложение жертвы снижается на 1 балл и она не способна действовать в этот ход (если пытаются, то со штрафом -6К к броску). После того, как произведен «захват», использующий Силу может продолжать удерживать жертву. Телосложение восстанавливается со скоростью 1 пункт в 30 ходов.

Могут использоваться базовые правила по удушению.

Влияние адреналина: адреналин не работает и не защитит от данной Силы.

Допустимые модификации: Дистанция, Объем

*Например, Дарт Молл использует прием Удушение на вражеском солдате. Его способность Силы 8К. Он кидает два кубика (учитывая штраф Силы -6К) и получил успех. Солдат делает бросок Атлетики со штрафом -1К за успех ситха, проваливает его и теряет 1 балл Телосложения. Если в течении своего действия солдат попытается что либо сделать, он получит штраф -6К ко всем броскам. В следующий ход Дарт Молл автоматически может продолжать душить солдата.*

## СОЗДАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ И ТРЮКОВ

Обычно Ведущий игры выбирает или самостоятельно создает трюки для выбранного игрового мира, но персонажи игроков могут самостоятельно изучать трюки и при одобрении Ведущего, вводить их в игру.

### БАЗОВЫЕ ЭФФЕКТЫ СИЛ И ТРЮКОВ

Базовый эффект – это базисная сила или заклинание, которое можно модифицировать для получения принципиально иного эффекта, добавив модификаторы из раздела ниже.

Примеры базовых Сил и трюков:

**Нанесение ранения** (по «силуэту» т.е. повреждения наносятся «всему телу») без бонуса к повреждениям, бронебойностью 1 и максимальными повреждениями 3. Эффект, создающий ранение определяется при создании заклинания – это может быть холод, огонь, ударная волна, электричество и т.д.;

Если вред наносится прямо в определенную часть тела (струей, лучом, осколком и т.д.), бонус к повреждениям отсутствует, бронебойность 2, максимум повреждений =4.

Снижение двух из следующих параметров: наносимые повреждения, бронебойность, максимум повреждений на 1 балл - снижает сложность на +1К. Повышение бронебойности или повреждений на 1 балл увеличивает сложность заклинания на -1К (любой из бонусов). Увеличение максимальных повреждений на 1 балл дает штраф -2К.

**Бонус (штраф) к характеристикам** (его размер ограничен значением Духа), эффект также возможно дает (отнимает) персонажу некоторые особенности, например, повышенную чувствительность к свету или при более значительной модификации – к примеру, возможность летать;

Малый эффект (кошачьи глаза, позволяющие лучше видеть в сумерках, острый слух) дает штраф -2К. Средний эффект (возможность левитировать, ходить по воде или дышать под водой, толстая шкура, дающая бонус брони персонажу) дает штраф -4К. Значительный эффект (возможность летать, видеть сквозь стены и т.п.) дает штраф -6К

**Ментальное воздействие на цель** (испуг, симпатия и т.д.). Действует только на живых и имеющих мозг существ.

За счет усложнения заклинания можно увеличить силу эффекта. Легкий эффект заклинания вызывает эмоциональное воздействие средней силы – убеждает в чем-то жертву, вызывает страх и т.п. и дает штраф -2К. Если вызывается сильный эффект (устойчивое внушение, ужас и т.д.), к броску дается штраф -4К. Длительный и более сильный эффект (например, усыпление, шок и т.д.) дает штраф -6К.

**Исцеление (нанесение) раны** (со штрафом, равным тяжести ранения и максимальной тяжестью, равной Духу персонажа).

Как правило, за 1 день персонаж может магически исцелить каждую свою или чужую рану лишь единожды и в случае успеха ее тяжесть улучшается до предыдущей категории. Дополнительный штраф -2К может отменить правило и исцеление раны будет полным (т.е. даже критическая рана может быть ликвидирована всего одним броском).

**Разрушение враждебного или нежелательного эффекта Силы или заклинания.** Штраф к броску зависит от Духа того, кто наложил эффект. В случае успеха враждебная сила перестает действовать.

Если цель – долговременный эффект (длительностью сутки и более), он «гасится» лишь на время, определенное заклинателем. Чтобы полностью его ликвидировать, дается дополнительный штраф, равный штрафу за время действия.

**Телекинез** (манипуляция предметом без физического контакта). Базовый штраф к броску равен категории веса предмета -10. Обычно предмет перемещается также, как если бы персонаж управлял им рукой.

**Обнаружение предмета, существа, эффекта.** Если заклинание успешно и искомый объект есть в зоне поиска, персонаж получит примерное направление на него и очень приблизительное представление об объеме или силе эффекта (типичные примеры – заклинания «обнаружить магию», «поиск секретных дверей» и т.д.);

Легкая модификация позволит магу помимо направления ориентировочно оценить силу (размер, мощность и т.д. в сравнении с чем-то, с чем он может сравнивать) эффекта или опознать базовые функции предмета и делается со штрафом -2К. Средняя

модификация позволит магу частично «увидеть» то, что он ищет или понять практически все свойства объекта и бросок делается со штрафом -4К. Мощная модификация позволит четко понять, где находится искомое и четко рассмотреть объект, поняв его возможности или «заглянуть в прошлое» данного объекта и «увидеть» события, с ним связанные.

Возможна модификация, которая позволит делать пророчества, но это делается со штрафом -6К (помимо прочих штрафов).

**Изменение свойств объекта**, например, создание небольшой и не очень симпатичной статуэтки из куска камня или отчистки грязной воды для превращения ее в чистую. Может постепенно (очень медленно) менять температуру объекта.

Модифицированное заклинание может использоваться для создания оружия из подручных материалов, превращения воды в яд (и наоборот) или даже магической постройки здания (или напротив – разрушения здания).

Штраф к броску за объем заклинания увеличивается в 4 раза, то есть, например, бросок на то, чтобы сделать соленое озеро – пресным (объем 5) будет делаться со штрафом -20К за объем.

Дополнительные категории объема для данного заклинания: в ладонях/чашке/миске (-1К), в пивной кружке, литровой банке (-2К), в ведре (-3К).

К эффекту также дается штраф за изменение свойств объекта. Незначительное изменение (небольшой нагрев или охлаждение, незначительное изменение формы) без штрафа; искривление (выправление), разделение (скажем, отчистка воды от примесей) со штрафом -2К; значительное изменение формы, выделение и нейтрализация яда, резкое изменение свойств (например, обледенение или быстрый нагрев) – со штрафом -4К. Возможно изменение химического состава предмета (превращения свинца в золото), но это делается со штрафом -6К, плюс модификатор времени, которое данный эффект будет действовать.

Если эффект не постоянный, то новый предмет будет сохранять в себе некоторые свойства исходного материала, так например золото, изготовленное заклинанием на день из свинца будет легкоплавким, «мягким» и будет оставлять черный след, если им провести по коже.

**Вызов природного эффекта.** Базовый эффект позволяет вызвать легкое дуновение ветра, произвольный удар молнии во время грозы; модифицированное заклинание позволит атаковать природной молнией противника, вызывать землетрясения, ураган или даже извержения вулканов. Необходимо учитывать штраф за размер, так например, ураган или вулкан дадут штраф за размер как минимум -4К, плюс штраф за продолжительность эффекта (время существования урагана или извержения вулкана – не менее суток, а это еще штраф -5К). Плюс конечно же, желательно находиться на безопасном расстоянии от эффекта, километрах так в 10, а это еще штраф -4К.

Средний эффект (порыв ветра, который может вырвать свиток из рук противника) делается со штрафом -2К.



Сильный эффект (ветер, который будет надувать паруса, удар молнии в грозу в цель) – со штрафом -4К; Мощный эффект (землетрясение средней силы, смерч) – со штрафом -6К. Эпический эффект (мощное землетрясение, извержение вулкана и т.п.) со штрафом -8К.

Итого чтобы устроить например извержение вулкана необходимо создать заклинание с отрицательными модификаторами -20К. Так что устроить апокалипсис не так просто, даже если тщательно его подготавливать

**Призыв существа**, которое будет помогать персонажу или сражаться на его стороне. В зависимости от силы заклинания может быть вызвано как слабое существо (или группа существ) так и мощное.

Чем более сильная помощь призывается, тем сложнее будет заклинание. Без штрафа обычно вызывается существо (группа существ), которые не могут в бою противостоять магу, кроме как в учетверенном количестве. Со штрафом -2К существо, которое вдвое слабее мага; со штрафом -4К – существо, примерно равное по силе магу; со штрафом -6К – существо примерно в полтора раза сильнее мага; со штрафом -8К – существо, вдвое сильнее мага.

Также дается штраф в зависимости от того, на сколько легко вызвать данное существо. Так в лесу можно без проблем вызвать волка или зверя, до доставить из другого мира монстра будет почти невозможно (учитывается штраф за дистанцию). Если существо прибывает «своим ходом», это не накладывает штраф, а если перемещается из своего места в нужное волшебнику, то с дополнительным штрафом -4К.

Маг может вызвать значительно более мощных существ, но в этом случае эти существа будут сами решать, за кого им сражаться и надо ли им сражаться. Так маг может вызвать демона и требовать с него некую информацию, прежде, чем отпустить.

**Создание иллюзии**, включающей в себя звуковые и визуальные эффекты (как вариант, может создать источник света). Если маг хочет поддерживать «движущуюся» иллюзию, он должен продолжать концентрироваться на ней. Модификации могут позволить магу улучшить качество, вплоть до возможности создать практически реальное (но все же иллюзорное существо), либо скрывать звуки и визуальные эффекты (позволяя становиться невидимым);

Легкая модификация - иллюзия помимо видимого и визуального эффекта может создавать обаятельные и сенсорные эффекты, либо частично замещать некоторые эффекты, становясь малозаметным (делается с модификатором -2К). Средняя модификация может позволить замещать эффекты, что позволит персонажу становиться полностью невидимым (делается с модификатором -4К). Мощная модификация позволяет создавать иллюзии, которые очень сложно отличить от настоящих, иллюзии, полностью скрывающие персонажа от самого острого взора и т.д. и делаются со штрафом -6К.

**Мгновенное перемещение в пространстве.** Заклинание сопряжено со значительным риском, так

как критический провал будет означать, что маг материализовался внутри инородного предмета (или инородный предмет оказался внутри мага), что практически всегда заканчивается летально для мага. Обычный провал заклинания означает, что маг оказался за, перед или над нужной точкой (с равной вероятностью) на расстоянии в 5-10% от дистанции, на которую перемещался.

## МОДИФИКАТОРЫ СЛОЖНОСТИ

Чтобы получить сложность заклинания или трюка, определите базовый эффект (выше), условия применения (ниже) и сложите все эти модификаторы.

Модификаторы дистанции

| Значение                               | Мод. |
|----------------------------------------|------|
| на себя / прикосновение                | 0    |
| до 5 метров (рядом)                    | -1К  |
| до 50 метров (отчетливая видимость)    | -2К  |
| до 1 км (в пределах видимости)         | -3К  |
| до 30 км (в пределах большого города)  | -4К  |
| до 1200 км (в пределах обычной страны) | -5К  |
| до 60 тыс. км (на планете)             | -6К  |
| до 3,6 млн. км (в системе)             | -7К  |
| до 250 млрд. км (в галактике)          | -8К  |

Обычно применяющий заклинание или трюк должен точно знать, где его цель (если это касается направленных эффектов). Но дополнительный штраф -2К позволяет убрать это правило. К примеру, обычный магический удар требует наличия открытой «линии атаки» от мага до цели, но если применить данный штраф, требование к наличию линии атаки отменяется и атака придется по противнику даже если он спрятался.

Дополнительный штраф -4К вообще снимает с мага ограничение необходимости видеть цель – достаточно просто решить, на кого будет направлено заклинание (трюк) и если цель в зоне досягаемости, она будет подвержена эффекту.

**Модификатор времени применения заклинания (трюка)** – это время между началом применения и началом действия эффекта.

| Мод. | Значение                            |
|------|-------------------------------------|
| -4К  | 1 ход (1 секунды)                   |
| -2К  | В течении 2 ходов (секунд)          |
| 0    | В течении 4 ходов (секунд)          |
| +1К  | В течении 15 ходов (секунд)         |
| +2К  | В течении 60 ходов (около минуты)   |
| +3К  | В течении 300 ходов (около 5 минут) |
| +4К  | В течении получаса                  |
| +5К  | В течении 2 часов                   |
| +6К  | В течении 8 часов                   |
| +7К  | В течении суток                     |

**Модификатор времени действия эффекта** (если эффект долговременный)

| Мод. | Значение                               |
|------|----------------------------------------|
| 0    | Действие немедленное (действует сразу) |
| -1К  | Действует 4 хода (или 1К ходов)        |
| -2К  | Действует 20 ходов (около минуты)      |
| -3К  | Действует 200 ходов (около 10 минут)   |
| -4К  | Действует 2 часа                       |

|      |                      |
|------|----------------------|
| -5K  | Действует сутки      |
| -6K  | Действует 2 недели   |
| -7K  | Действует полгода    |
| -8K  | Действует 12 лет     |
| -9K  | Действует до 150 лет |
| -10K | Действует постоянно  |

Данная способность позволяет персонажу увеличить длительность долговременных эффектов. К примеру, установить время невидимости или магического щита.

Модификаторы объема эффекта

| Мод. | Значение                                  |
|------|-------------------------------------------|
| 0    | 1 объект, независимо от его размера       |
| -1K  | Диаметр 1 метр                            |
| -2K  | Диаметр до 5 метров (комната)             |
| -3K  | Диаметр до 50 метров (небольшое поле)     |
| -4K  | Диаметр до 1 км (деревня)                 |
| -5K  | Диаметр до 30 км (миллионный город)       |
| -6K  | Диаметр до 1200 км (большая страна)       |
| -7K  | Диаметр до 60 тыс. км (планета)           |
| -8K  | Диаметр до 3,6 млн. км (звездная система) |
| -9K  | Диаметр до 250 млрд. км (галактика)       |
| -10K | Дистанция не ограничена (вселенная)       |

Модификаторы фокуса

Фокус – это объект, который применяется при прочтении заклинания или использовании трюка. Фокус позволяет персонажу сконцентрироваться на эффекте и позволяет выполнить задачу более эффективно. Чем дороже фокус и чем сложнее его найти, тем больше эффект.

-1 за каждую единицу категории цены более 8 (максимум -4K)

-1 за каждую категорию доступности выше 5 (максимум -4K)

Модификаторы дополнительных условий

| Мод.              | Значение                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|-------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| +1K               | Не может применяться без фокуса                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| +1K               | Фокус тратится при использовании                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| +1K               | Обязателен вербальный компонент трюка или заклинания (произнесение заклинания или фразы)                                                                                                                                                                                                                            |
| +1K               | Обязателен соматический компонент трюка (движения и жесты)                                                                                                                                                                                                                                                          |
| +1K               | Обязателен бросок атаки по противнику для успешного использования Силы. Промах означает, что эффект Силы не действует.                                                                                                                                                                                              |
| +1K               | Визуальная заметность – то, что маг или жрец или джедай или еще кто использует трюк будет очевидно сразу всем вокруг и издалека. Например, вокруг мага будут собираться огоньки пламени до того, как он обрушит на врагов волну огня, или над ним соберется черная туча, из которой вокруг него начнут бить молнии. |
| +1K<br>...<br>+3K | Обязательное нахождение в определенном месте или требование строго определенных условий (например, находиться на берегу моря, в центре урагана или рядом с озером кипящей лавы). Чем реже встречается                                                                                                               |

|     |                                                                                                                                                                                                                                            |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|     | условие, тем больше модификатор                                                                                                                                                                                                            |
| +1K | Заклинание необходимо поддерживать все время, пока оно действует. В начале каждого хода персонаж получает 1 штрафной жетон за поддержку этого заклинания.                                                                                  |
| +1K | Небольшое ограничение функциональности персонажа (например, необходимость находится в состоянии опьянения или же для того, чтобы добиться эффекта, персонаж должен манипулировать обоими руками, которые не должны быть заняты чем то еще) |
| +2K | Значительно требование к состоянию использующего заклинание/трюк, например, необходимо быть пьяным или нанести себе значимое ранение                                                                                                       |
| +3K | Крайне ограничивающее требование к состоянию персонажа, например, необходимость находиться в состоянии медитации (не обращать внимания на все, что происходит вокруг) и т.д.                                                               |
| -8K | Эффект игнорирует адреналин цели (действует независимо от наличия адреналина)                                                                                                                                                              |

### ПРИМЕР СОЗДАНИЯ ЗАКЛИНАНИЯ

Мы создаем новое заклинание, с помощью которого маг сможет метать во врага огненный шарик, взрывающийся при ударе. Те, кто попадает под воздействие этого заклинания могут получить серьезные или даже тяжелые ожоги. Итак, название нового заклинания будет «Огненный шар».

1. Определяем тип заклинания. Очевидно, что базовый эффект заклинания – нанесение ранения. Пусть это будет Огненная магия. Заклинание средней сложности (изучение стоит 3 балла опыта)

2. Определяем условия применения и модифицируем штраф сложности заклинания:

Время применения: 4 хода (-0K)

Время действия: сразу (-0K)

Базовая дистанция: до 50 метров (-2K)

Базовый объем: сфера диаметром 5 метров (-2K)

Вербальный компонент – маг использует жесты (+1K)

Соматика – маг произносит слова заклинания (+1K)

Фокус заклинания: небольшой серный шарик, смешанный с магнием, марганцем и еще рядом химических компонентов (редкость 6, цена 7; +1K за компоненты) – уничтожается при использовании (+1K). Итого +2K за фокус

Итого: 0K (базовый эффект) -0K (время применения) -0K (время действия) -2K (дистанция) -2K (объем заклинания) +1K (соматика) +1K (произнесение заклинания) +2K (материальный компонент) = +0K

3. Описываем эффект: Шар огня летит в цель и при столкновении взрывается, нанося повреждения огнем, равные количеству успехов при атаке (базовая бронебойность огня 1). Цель может попытаться укрыться от эффекта, в том числе используя Адреналин для снятия эффекта. Взрыв покрывает всех в области, кто не спрятался за укрытием. Максимальные повреждения 3.

4. Определяем возможные модификации заклинания. В этом заклинании можно менять следующие параметры: Дистанция, Объем, Время применения

*Пример: Эмерикон решает бросить в атакующих варваров огненный шар. Его способность огненных заклинаний = 7К, дополнительные модификаторы отсутствуют. Итого он должен кидать 7 кубиков. Он делает бросок и выпадает 3 успеха! Каждый персонаж, попавший в зону действия огненного шара и не укрывшийся от атаки получит повреждения, которые определятся броском 3 кубиков (3К за количество успехов). Максимальные повреждения 3. Базовый шанс нанесения раны огнем 3+, поэтому все, кто попал под этот огненный шар, рискуют получить очень серьезные ожоги.*

## ВЕДЕНИЕ ИГРЫ

В этой главе описываются моменты, не включенные в предыдущие главы, но не менее важные. Здесь описаны некоторые нюансы приключений и важные, но редко применяемые правила.

### УТОМЛЕНИЕ

Эффективность действий персонажа падает не только в связи с ранениями, но и благодаря усталости, влиянию вредных факторов, таких как экстремальный холод, жара, отсутствие сна, еды или воды и так далее.

**Существует 5 степеней утомления и штрафов, которые они налагают на все броски способности персонажа: Бодрый (-0К), Ослабленный (-2К), Уставший (-4К), Утомленный (-6К), Обессиливший (-8К). Наличие серьезной неудовлетворенной потребности со временем увеличивает степень утомления. Удовлетворение потребности, приведшей к утомлению, ведет к постепенному снижению степени утомления.**

Общее состояние персонажа в подобных случаях оценивается по шкале «Бодрый, Ослабленный, Уставший, Утомленный, Обессиливший». Если персонаж уже обессилил и переходит в следующую стадию усталости, он падает и теряет способность действовать, пока причина утомления не будет устранена (или он умирает).

Утомление может быть вызвано самыми разными факторами и каждый из факторов оказывает свой эффект на персонажа. Так персонаж оказавшийся голодным в жаркой пустыне получит ухудшение состояния и за счет голода и за счет жары. Найдя оазис персонаж может избавиться от эффектов жары, но если не поест, эффект голодания останется и со временем возможно даже усилится.

### ХАРАКТЕРИСТИКИ СОСТОЯНИЙ

**Бодрый:** это обычное состояние персонажа, в котором он не испытывает особых неудобств.

**Ослаблен:** персонаж под влиянием какого-то негативного фактора, который мешает ему действовать максимально эффективно. При бросках ослабленный персонаж получает штраф -2К. Ослабленный персонаж не может быстро бегать.

**Уставший:** персонаж действительно устал или находится под тяжелым отрицательным эффектом, например, не пил двое суток. Персонаж не может бегать, даже трусцой и получает штраф -4К на все броски.

**Утомленный:** персонаж еле перебирает ногами. Его скорость перемещения равна скорости медленного шага. Все броски утомленный персонаж делает со штрафом -6К.

**Обессиливший:** персонаж едва в сознании. Он не ел несколько недель, провел сутки в палящей пустыне без воды или с трудом сумел выплыть на берег из бушующего моря. Такой персонаж может лишь ползти. Если такой персонаж делает бросок, дается штраф -8К.

### ФИЗИЧЕСКАЯ УСТАЛОСТЬ

Во время тяжелых физических нагрузок персонаж постепенно устает. Каждый раз, когда персонаж проваливает бросок на Атлетику (при совершении тяжелого физического действия), если это не критический провал, он ухудшает свое состояние на 1 категорию.

Чтобы избавиться от усталости, персонаж должен отдохнуть (не совершать действий, требующих бросок Атлетики или требующих, но без штрафа к броску).

### ПЕРЕНОС ТЯЖЕСТЕЙ

Если персонаж несет что-то тяжелое, его категория утомленности сразу меняется. Правда чтобы избавиться от нее, достаточно просто сбросить с себя этот лишний вес.

Однако штраф к броскам персонаж получает только если несет неудобный, негабаритный груз. Так рыцарь в хорошо подогнанных латах и с двуручным мечом в руках не получит штраф за перенос тяжестей, но будет ограничен в скорости перемещений. То есть удобное размещение груза позволяет снизить или вовсе избавиться от эффекта тяжести.

Если персонаж (человек) пытается перемещаться с предметом, категория веса которого на 1 категорию выше (например, пытаться волоочь за собой убитого кабана), он будет считаться утомленным.

Перемещаясь с предметами категорией веса равной своей (например, пытаясь вынести из боя раненого товарища), персонаж считается уставшим.

Перемещаясь с предметами категорией веса на 1 ниже своей (например, неся на руках хрупкую девушку), персонаж считается ослабленным.

Более легкие предметы или существ персонаж может переносить без штрафа. Необходимо лишь учитывать, что два предмета одной весовой категории в сумме весят как один предмет следующей весовой категории. Так человек (категория веса 16), несущий на себе десять тысяч обычных монет 3 категории веса (около 10 грамм) фактически будет нести на себе вес 16 категории.

### ЭКСТРЕМАЛЬНЫЕ ТЕМПЕРАТУРЫ

Если персонаж оказывается под влиянием очень высоких или низких температур (таких, которые не нанесут ему вреда немедленно, например, жара пустыни или арктический холод), персонаж будет

постепенно ухудшать свое состояние, пока находится под воздействием этих негативных факторов. Обычно Ведущий может сказать персонажу, сколько еще минут или часов тот может продержаться до того, как его состояние ухудшится.

*Например, персонаж с фляжкой воды с солнечным зонтиком сможет пройти по пустыне 4 часа до того, как его состояние ухудшится (при этом фляжка опустеет). Персонаж в арктическом снаряжении может 6 часов находиться на холоде в -30 градусов с сильным ветром и только после этого получит эффект утомления. В то же время персонаж с легкой осенней одежде будет получать эффекты утомления при таком холоде и ветре каждые 3 минуты.*

Персонаж может убрать эти эффекты, отдохнув в месте с нормальными условиями. От холода поможет тепло и растирание, от жары – обильное питье.

### ОТСУТСТВИЕ ВОДЫ, ПИЩИ, СНА

Если человек не ест, каждые 2 дня он ухудшает свое состояние на одну ступень. Скудное питание увеличивает этот период.

Также человеку надо пить и без питья он начинает довольно быстро утомляться, особенно в жару. При нормальных условиях персонаж без воды ухудшает свое состояние на одну ступень каждый день.

Отсутствие сна действует несколько иначе. Обычно персонаж может спокойно пережить 1-2 дня без сна. Затем периоды, в течении которого происходит изменение состояния делаются все короче.

Чтобы снять утомление, связанное с невозможностью выполнить физиологические запросы организма, нужно лишь выполнить эти запросы и отдохнуть некоторое время.

### АТЛЕТИКА И АКРОБАТИКА

Этот раздел описывает основные действия, требующие физической подготовки.

#### БЕГ И УСТАЛОСТЬ

Подробности по бегу даны в разделе бой, маневры перемещения.

#### ПРЫЖКИ

Базовая высота прыжка – 0,5 метра при прыжке с места или 1 метр с разбега (разбег не менее 3х метров), базовая длина прыжка – 1 метр с места или 2 метра с разбега (разбег не менее 3х метров). Чтобы совершить прыжок на максимальную длину, персонаж должен потратить 3 хода на совершение прыжка, иначе (если он делает что-то еще) максимальная высота или длина прыжка снижается вдвое меньше.

В случае низкой или высокой гравитации (силы тяжести) соответственно меняется базовая высота и длина прыжка. Так если гравитация составляет 0,5G (половина «земной»), персонаж будет прыгать вдвое выше или вдвое дальше.

Каждое увеличение высоты или длины на 50% дает штраф к броску на прыжки -2К. Если бросок был успешен, прыжок удался. Если неуспешен – персонаж немного недопрыгнул, но скажем, мог зацепиться за

что-то. Если результат – критический провал – персонаж падает, возможно со всеми ужасными последствиями.

### ЛАЗАНИЕ

При лазании используется способность «Атлетика» - «Скалолазание».

Обычно чтобы залезть на 1 метр требуется 5 секунд. Персонаж может увеличить скорость подъема, получив штрафной жетон. Персонаж также может снизить скорость подъема вдвое, что даст ему бонус +2К к броску способности.

Поверхность, по которой ползет персонаж накладывает штраф в зависимости от того, насколько легко по ней лезть – так обычная лестница даст бонус к броску +4К, обычное дерево с большим количеством веток 0К, а отвесная скала с очень маленькими уступами, за которые можно ухватиться только кончиками пальцев -8К.

Если бросок провален, персонаж не продвигается и увеличивает свое утомление до следующей категории. Если бросок провален критически – персонаж срывается и падает.

### ПАДЕНИЕ

Падая с высоты более 1 метра персонаж может получить серьезную травму или даже погибнуть.

Персонаж получает 1К повреждений за каждый метр высоты, с которой падает. Максимум может «кидаться» 30К. Шанс ранения определяется жесткостью поверхности, максимальные повреждения не ограничиваются.

| Поверхность                              | Шанс раны |
|------------------------------------------|-----------|
| Асфальт, бетон                           | 2+        |
| Твердая (утоптанная) земля               | 3+        |
| Обычная (мягкая) земля                   | 4+        |
| Невысокий сноп сена, земляной склон      | 5+        |
| «Мягкая» поверхность - сено, батут, вода | 6+        |

Персонаж может попытаться мягко приземлиться, используя способность Акробатика. Делается бросок способности со штрафом, равным -2К за каждый метр падения и если бросок был успешен – персонаж сумел успешно приземлиться, не получив повреждения. При этом падение с высоты более роста персонажа потребует от него упасть и перекатиться по поверхности (конечно, если это возможно), чтобы погасить инерцию удара.

Особый навык «Акробатики» - «прыжки в воду» (обычный) позволяет при успешном броске увеличить шанс ранения при падении (прыжке) в воду до 8+

### ЗАДЕРЖКА ДЫХАНИЯ

В спокойном состоянии персонаж может без проблем задержать дыхание на столько ходов, какова его способность Атлетики, умножить на 15.

Если персонаж активно действует и старается задержать дыхание (например, идет, плышет или скажем скачет на коне) – способность атлетики, умножить на 10 ходов.



Если персонаж активно действует (дерется, бежит), он может задержать дыхание на 5 ходов за каждый балл Атлетики.

По прошествии этого времени персонаж должен каждый ход делать проверку Духа, чтобы не попытаться вдохнуть. В случае провала он получает 1 балл усталости, а в случае критического провала – делает вдох.

Если персонаж перед задержкой дыхания хорошо провентилировал легкие (несколько раз глубоко вдохнул и выдохнул), он получает бонус +2К к броскам. Если же был вынужден задержать дыхание неожиданно, он получает штраф -2К.

## ПЛАВАНИЕ

Возможно персонажам придется плавать. Здесь также пригодится способность «Атлетика», навык «плавание».

Игрок, чей персонаж плавает должен руководствоваться правилами по усталости. Если бросок провален, он увеличивает усталость на 1 балл. Если бросок провален критически, персонаж вынужден сбросить скорость. Если персонаж уже просто держится на воде и критически проваливает бросок, он идет (или плавает?) ко дну.

Сводная таблица плавания

| Тип перемещения | Скорость | Штраф к броску |
|-----------------|----------|----------------|
| На месте        | 0        | -0К            |
| Медленно        | x 1/6    | -2К            |
| Средний темп    | x 1/4    | -4К            |
| Быстро          | x 1/3    | -6К            |
| Очень быстро    | x 1/2    | -8К            |

| Скорость | Скорость |        |        |           |
|----------|----------|--------|--------|-----------|
|          | Медлен.  | Средне | Быстро | Оч. быстр |
| 1        | 1/6      | 1/4    | 1/3    | 1/2       |
| 2        | 1/3      | 1/2    | 1      | 1         |
| 3        | 1/2      | 1      | 1      | 2         |
| 4        | 1        | 1      | 1      | 2         |
| 5        | 1        | 1      | 2      | 4         |
| 6        | 1        | 2      | 2      | 3         |
| 7        | 1        | 2      | 2      | 4         |
| 8        | 1        | 2      | 3      | 4         |
| 9        | 2        | 2      | 3      | 5         |
| 10       | 2        | 3      | 3      | 5         |

Во время плавания Ведущий имеет право назначить персонажу дополнительный штраф за состояние водной поверхности. Если он плавает по спокойной воде, штраф не дается. Высокие волны могут дать штраф -2К, буря – штраф -4К; шторм -6К.

Также на способности плавать персонажа влияют вещи, которые он несет. Каждый металлический предмет 4й весовой категории дает штраф -1К к броску. Таким образом, один предмет 5й весовой категории (с плотностью значительно выше плотности воды, т.е. такой, который быстро пойдет ко дну) дает штраф к броску -10К. То есть, плавать в латах не получится при всем желании, кроме как строго вниз.

Спасательный жилет или спасательный круг могут позволить персонажу оставаться на воде даже при отсутствии способности плавания.

## НЫРЯНИЕ

При необходимости нырнуть, персонаж совершает задержку дыхания, после чего может уйти под воду. За каждые два метра под водой он получает штраф -1К ко всем броскам из-за высокого давления.

Скорость при плавании под водой падает вдвое. При всплытии на поверхность этот штраф скорости не учитывается.

## ПОЛЕТ

Полет по сути похож на плавание с той лишь разницей, что воздух гораздо менее плотная субстанция, чем вода.

Во время полета важен вес существа (дается штраф, равный половине весовой категории), скорость с которой он движется и параметр Подвижность.

Полет с высокой скоростью снижает штраф веса, с другой стороны, поддержание высокой скорости требует значительных физических усилий. Во время полета при скорости медленно и более быстрой, летающее существо должно делать бросок Атлетики (со штрафом, равным величине, обратной бонусу к броску) и в случае провала получает 1 балл усталости. В случае критического провала этого броска, помимо усталости, существо должно снизить скорость до более низкой.

| Тип перемещения            | Скорость | Бонус к броску |
|----------------------------|----------|----------------|
| На месте                   | 0        | 0              |
| Медленно (панение)         | x 1/6    | +2К            |
| Средняя скорость           | x 1/4    | +4К            |
| Быстрый полет              | x 1/2    | +6К            |
| Очень быстро (пикирование) | x 1      | +8К            |

| Размер + ПД | Скорость |        |        |           |
|-------------|----------|--------|--------|-----------|
|             | Медлен.  | Средне | Быстро | Оч. быстр |
| 1           | 1/6      | 1/4    | 1/2    | 1         |
| 2           | 1/3      | 1/2    | 1      | 2         |
| 3           | 1/2      | 1      | 2      | 3         |
| 4           | 1        | 1      | 2      | 4         |
| 5           | 1        | 1      | 3      | 5         |
| 6           | 1        | 2      | 3      | 6         |
| 7           | 1        | 2      | 4      | 7         |
| 8           | 1        | 2      | 4      | 8         |
| 9           | 2        | 2      | 5      | 9         |
| 10          | 2        | 3      | 5      | 10        |

*Например, Ястреб (Подвижность 5, размер 3, Атлетика 7) пытается догнать добычу. Он может двигаться быстро (со скоростью 9), но каждый ход должен делать бросок на Атлетику 1К (способность 7К -6К за скорость). Если бросок успешен (выпадет 4,5 или 6) – ястреб продолжает лететь к цели не снижая скорости. Если выпадет 2 или 3 (неудача) – ястреб получит штрафной балл усталости (и будет кидать 0К в следующий ход). Если выпадет 1, ястреб получит 1 балл усталости и будет вынужден снизить скорость до средней (т.е. до 5).*

Существо или объект обычно имеют минимальную скорость полета. Если сумма бонуса скорости, штраф за вес и бонус подвижности выше нуля, существо может двигаться с данной скоростью.

*Например, ястреб имеет Подвижность 5, вес 8. То есть, он не может летать со скоростью 0 (висеть в воздухе), но может медленно лететь (парить), так как +5 (подвижность) -4 (вес) +2 (бонус скорости) выше 0. В то же время колибри (Подвижность 5, Вес 2) может легко зависнуть над одним местом.*

### ДЕЙСТВИЯ В ПОЛЕТЕ

В боевой ситуации действия перемещения во время полета соответствуют действиям перемещения в трехмерном бою (см. соответствующий раздел).

Аналогично действуют правила в отношении стандартных, особых и свободных действий.

### МАНЕВРЫ В ПОЛЕТЕ

Мгновенное изменение направления движения во время полета невозможно из-за инерции. Обычно чтобы повернуться на угол 45 градусов (если используется квадратная «боевая сетка», либо 60 градусов, если поле из шестиугольников), существо должно пролететь минимум столько метров, какова скорость, плюс модификатор размера (1 если медленная, 2 если средняя, 3 если быстрая, 4 если очень быстрая, плюс размер и минус 3).

То есть, существа размером 3 и менее в принципе способны разворачиваться, находясь на месте (если способны зависать в воздухе), иначе необходимо пролететь определенное количество метров и после этого осуществить поворот.

## ОТНОШЕНИЯ

Отношение – это то, как на вас реагируют неигровые персонажи. Для простоты принимается, что существует пять основных ступеней отношений:

**Обожание:** Персонажа любят и уважают. Обычно добиться такого отношения нелегко и как правило, обожать вас начинают, когда вы сделаете что-то очень важное и нужное. Если же вы достигли такого отношения лестью, взятками или как-то еще, то очень скоро обожание сменится на обычные дружеские чувства.

Обожающий вас персонаж способен поделиться с вами тем, что вам необходимо. Конечно, все зависит от каждого конкретного персонажа – кто-то сразу согласится отдать вам последнюю рубашку, а кто-то (особенно, если вы добились такого расположения лишь уговорами) может воспринять вас как плута, пытающегося его обобрать. Обожающий вас персонаж способен вступить за вас, даже если это может быть опасно для него. При бросках на взаимоотношения с таким персонажем Вы получаете бонус +2К.

**Дружелюбие (симпатия):** К вам относятся по доброму. Обычно так относятся к людям, сделавшим значительное полезное дело. Дружелюбия можно добиться и простым разговором, но обычно такое изменение отношения длится недолго – вскоре оно вернется к нейтральному отношению.

Дружелюбные персонажи охотно с вами разговаривают и могут оказать мелкие услуги. Они могут замолвить за вас словечко, дать подсказку или рассказать интересный слух. При дружелюбных отношениях бросок на социальное взаимодействие (Актерство, Беседа) не модифицируется.

**Нейтралитет:** Это наиболее распространенная форма отношения. Эти люди не лезут в ваши дела и относятся к вам как к обычному жителю или страннику. Они могут вам что-то подсказать (например, как пройти до кабака или как зовут и где найти мэра), но они не склонны к общению и предпочтут побыстрее избавиться от вас и продолжить заниматься своими делами. При бросках на социальные способности (Актерство, Беседа) с такими персонажами, к броску дается штраф -2К.

**Неприязнь:** Что-то в персонаже раздражает этих людей. Возможно, он слишком отличается от них (например, в мире фэнтези некоторые расы недолюбливают представителей других рас), либо сделали что-то такое, что данный персонаж явно не одобряет. Возможно, у персонажа просто такой характер.

Такие персонажи предпочитают не общаться с вами. Они могут нагрубить (если не боятся), дать неверную информацию или вообще обмануть. Некоторые из них могут даже «подставить» вас, если их совесть это позволит. При бросках на социальные способности с такими персонажами дается дополнительный штраф -4К.

**Ненависть:** Это крайне отрицательное отношение к вам. Вероятно, вы чем-то сильно «насолили» этому персонажу – если представится возможность, такой персонаж ударит вас ножом в спину (или вызовет на честный бой – смотря какой персонаж). Ничего хорошего от такого персонажа ждать точно не приходится. Он навредит вам, как только у него появится подходящая возможность. Как правило, с такими персонажами нельзя договориться, но если Ведущий игры разрешает сделать бросок, он делается со штрафом -6К.

Большинство жителей деревень относятся к странникам нейтрально, реже неприязненно. Как правило, это зависит от ситуации в мире и окрестностях – если все спокойно, нет бандитов, воров и мошенников, на отдаленной ферме вам могут быть даже рады. Бармены и торговцы, как правило, относятся к персонажам лучше – многие дружелюбны, так как понимают, что хорошая торговля держится на хороших отношениях.

Кстати, далеко не всегда можно понять истинное отношение персонажа к вам. Его можно понять если сделать успешный бросок на «чувство намерений» (причем он делается «в темную» Ведущим игры).

Конечно, отношения между персонажами не ограничиваются этими пятью вариантами – их много больше, эти пять основных вариантов даны лишь как условности.

## ПОСЛЕДОВАТЕЛИ

Последователи – это неигровые персонажи, которые добровольно решили следовать за персонажем игрока.

Обычно последователь не требует ничего взамен, кроме как уважения к своей персоне – персонаж, который пренебрежительно относится к своим спутникам очень быстро их теряет – последователи просто покидают его. Максимальное количество последователей равно Влиянию персонажа.

После того, как неигровой персонаж решил присоединиться к персонажу игрока, он оказывается практически под полным контролем игрока и игрок управляет им также, как своим персонажем. Конечно, Ведущий игры в любой момент может «перехватить» управление последователем «в свои руки», например, в случаях, когда у последователя и персонажа игрока нет возможности поддерживать связь. Или в случае, когда персонаж игрока требует от последователя невозможного, например, очень и очень немногие из последователей согласятся пойти на смерть или смертельно опасное дело.

Иногда Ведущий игры может частично управлять последователем – к примеру, персонаж игрока отдает последователю приказ – разведать обстановку впереди и не открывать огонь. Однако, последователь попадает в засаду и Ведущий игры решает, что тот пренебрегает приказом и начинает стрелять в противников.

Если персонаж теряет последователя благодаря своей беспечности, неаккуратности или безалаберности, прочие его последователи могут уйти. Другие могут прослышать о случившемся и не будут связываться с таким персонажем.

Стартовые параметры, особенности и способности последователя определяются Ведущим игры. Дальнейшее развитие может по согласованию контролироваться игроком. При этом последователь, участвовавший в приключениях получает примерно половину опыта, получаемого персонажем, который им управляет.

Последователи пригодятся при серьезных ранениях или смерти основного персонажа игрока – тогда он может выбрать из последователей готового персонажа и продолжить игру им, взяв его полностью под свой контроль.

## ЛЕЧЕНИЕ

Существуют три основных способа лечения персонажа: первый – естественный путь, с течением времени. Второй – ускоренный, благодаря докторскому уходу. В высоко технологичных мирах докторское лечение может быть сильно ускорено. В магических мирах может использоваться третий путь – магическое лечение (или божественное исцеление).

Поскольку в игре персонажи рано или поздно все равно получают раны, Ведущему рекомендуется продумать, как именно они будут эти раны быстро лечить, возможно даже с некоторым ущербом реализму.

Например, Ведущий ведет игру по миру будущего. Он решает, что в хирургическом центре за сутки оказания помощи персонажу, тяжесть ранения (и эффектов раны) переходит в более слабую категорию. Таким образом, за 1 день в хирургии критическая рана перейдет в тяжелую, тяжелая за 1 день – в серьезную, серьезная за

1 день – в легкую, а легкая за 1 день полностью исчезнет (останутся только шрамы).

Или же могут существовать особые медицинские пакеты, которые будучи применены сразу снижают штраф от раны до менее серьезной категории, то есть, будучи наложенным на серьезную рану, медпакет оставляет ее легкой (для расчета времени лечения), при этом, штрафы идут не как за среднюю, а как за легкую рану. Но после наложения медпакета персонаж должен лечиться как обычно, т.е. с течением времени.

Указанные выше примеры даны лишь как варианты ускорения лечения. Ведущий должен сам определить возможности ускорения лечения в игровом мире или же вовсе отказаться от возможности быстрого лечения персонажа.

## ОТРАВЛЕНИЯ

Если персонаж вступает в контакт с отравленным объектом, например, с ядовитым жалом на хвосте скорпиона, ему необходимо сделать бросок на Телосложение со штрафом, определяемым силой яда (штраф определяется для каждого конкретного яда). В случае провала броска, персонаж оказывается отравленным.

Отравленный персонаж каждый ход делает повторный бросок на отравление и при провале броска теряет физические или ментальные параметры – в зависимости от типа яда.

Как правило, первый эффект действия яда проявляется не сразу после проникновения яда в кровь, а с задержкой в 1 ход (бывает, что задержка дольше).

*Например, персонаж был укушен гремучей змеей (сила яда -4К, длительность действия 5, влияет на Телосложение, Подвижность и Реакцию). На следующий ход персонаж делает бросок на Телосложение (со штрафом -4К за силу яда) и если он неуспешен, персонаж теряет 1 балл Телосложения, Подвижности и Сообразительности в результате действия яда.*

Также стоит отметить, что если, к примеру, скорпион ужалил персонажа 3 раза, то персонаж может оказаться отравленным 3 раза. При этом делается три броска на Телосложение и если любой из них провален – яд действует.

Естественно, если есть противоядие, его можно применять. Использование противоядия прекращает действие яда, но если яд уже успел оказать действие, потерянные параметры восстановятся только со временем.

## ТИПЫ ЯДОВ

**Инфекция:** наиболее распространенный тип яда, обычно может быть занесен через укус животных или при контакте открытой раны с внешней средой, кишачей микробами и бактериями. Влияет на все физические параметры, бонус при броске на сопротивление яду +1К, длительность действия 24 часа (но проверка делается каждые 6 часов вместо 1 раза в ход).

**Паралитик:** яд этого типа вызывает паралич жертвы и часто используется дикарями. Влияет только на

Подвижность. Штраф -1К к броску, длительность действия 3.

**Галлюциноген:** Яд нарушает действие центров восприятия, влияя на Реакцию и Сообразительность. Бросок на Телосложение без штрафа, длительность действия 4.

**Биотоксин:** Возможно наиболее распространенный яд. Встречается в жале скорпионов и зубах змей, запросто может убить человека. Наиболее распространенные яды влияют на Телосложение, Подвижность и Реакцию, Штраф к броску -2К и длительность действия 4.

**Нейротоксин:** Редкое дикое животное или растение имеет такой сильный яд. Яд действует на нервные клетки, нарушая их нормальную деятельность. Яд влияет на все параметры, кроме Телосложения и Подвижности, бросок не модифицируется, длительность действия 4.

Повреждения параметров ядом восстанавливаются со скоростью 1 в день (с помощью доктора – вдвое быстрее).

### ЗАРАЖЕНИЕ КРОВИ (НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО)

При желании, Ведущий игры может ввести следующее правило: Если персонаж имеет необработанные раны, то на следующий день он должен сделать бросок на Телосложение и если выпадет критический провал, считается, что он подхватил инфекцию (см. выше).

### ВЕЛИЧИНА ЦЕЛИ И СИЛА ЯДА

Не секрет, что яд обычного паука (не черной вдовы и не тарантула) смертелен для мухи, но безвреден для человека. Все параметры ядов даны с расчетом именно на действие против человека (или существа размером с человека). Однако, более крупные существа менее подвержены эффектам яда, чем маленькие существа.

**При отравлении персонаж получает модификатор к броску Телосложения, равный своему размеру. Также время действия яда снижается или увеличивается в зависимости от размера.**

*Например, гремучая змея кусает бегемота. Предположим, ей даже удалось прокусить его шкуру (например, она ужалила его в язык). Сила яда гремучей дает штраф к броску -2К, однако, Бегемот имеет размер 3, значит против бегемота сила яда на 3 балла ниже, следовательно, штраф к броску на Телосложение для бегемота будет с модификатором -1К. Также яд гремучей змеи против человека действует 4 хода, а против бегемота будет действовать на 3 хода меньше, т.е. всего 1 ход.*

### СТАРЕНИЕ

Персонажи не всегда молоды и сильны. Обычно в возрасте около 40-50 лет люди начинают получать эффекты старения, что отражается в системе постоянным штрафом к физическим параметрам и способностям, при применении которых персонаж использует тело – слух, зрение и т.д. зависящих от физических параметров.

Если персонаж в преклонном возрасте страдает от умственных расстройств, этот штраф будет применяться на ментальные параметры.

Падение параметра до нуля может означать наступление комы или смерть персонажа. Если персонаж еще жив и находится в состоянии комы, то как правило, наступление следующей стадии старения многократно ускоряется.

| Возраст    | Статус     | Штраф |
|------------|------------|-------|
| 40-60 лет  | Преклонный | -1К   |
| 50-80 лет  | Почтенный  | -2К   |
| 60-100 лет | Пожилый    | -3К   |
| 70-120 лет | Дряхлый    | -4К   |

### СМЕРТЬ

Смерть приходит в разных формах: старость, случайный осколок или несколько грамм еще теплого от выстрела свинца. Обычно, смерть необратима и умершие персонажи не могут быть возвращены к жизни.

Когда Телосложение персонажа опустилось ниже нуля, можно написать на его листке большими черными буквами «МЕРТВ» и создавать нового персонажа. Хотя магия, боги или достижения науки все же могут вернуть Вашего персонажа в мир живых, если, конечно, Ваши спутники постараются и это вообще возможно в игровом мире.

Также стоит отметить, что смерть смерти рознь. Например, если персонаж утонул, его еще можно «откачать» (с помощью способности «Медицина»), а вот если он отравился свинцом (пули не перевариваются), тут уже, как правило, обычная медицина бессильна.

### МИРОЗДАНИЕ

Игровые миры могут быть самыми разными и кардинально отличаться один от другого. Один мир может быть спокойным и при этом бои в нем будут опасными, другой игровой мир может быть крайне насыщен драками и сражениями, персонажи могут драться хоть каждый день и при этом не становиться калеками. Один мир может быть насыщен магией, а другой – не иметь магии, а иметь развитые технологии.

Для определения основных показателей мира предлагается использовать ряд «шкал», каждая из которых отвечает за насыщенность игрового мира теми или иными факторами.

Ниже приведены 3 таблицы развития. Развитие героики (частота боев), развитие технологий (инструментов) и развитие духовных сил (внутренних способностей).

Героика – это когда боец в одиночку выходит против толпы врагов или страшного монстра и побеждает их. В героике развитый персонаж на несколько порядков превосходит простолыдинов и способен в одиночку сражаться с дюжиной врагов.

Инструменты – это предметы, используемые персонажами в игре. Это может быть оружие, наборы инструментов для применения способностей (отмычки, докторские сумки) и т.д.



Внутренние (внешние) силы или трюки – это особые способности, которые позволяют персонажами делать нечто невероятное в понимании обычных людей.

Средний уровень развития – 5. Но Ведущий может изменить его в зависимости от игрового мира. Или от региона, в котором происходят приключения.

**Таблица развития героики**

| Ур | Значение                                                                                                                                                                                                                                                      |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 0  | Отсутствие развития (зомби). Персонажи практически идентичны. Опыта не получают, Адреналин = 0. Опыт = 35                                                                                                                                                     |
| 1  | Уровень минимального развития. Все персонажи в принципе не особо отличаются. Максимальный опыт персонажу за игровую сессию: 1 балл (за успешное окончание сценария). Адреналин у всех персонажей = 0. Стартовый опыт = 40                                     |
| 2  | Смертельный уровень. Персонажи не получают бонус «1 балл опыта за игровую сессию», получают максимум 3 балла опыта (в среднем 1-2 балла). Стоимость Адреналина = текущему значению параметра +3, максимальный адреналин = Духу персонажа. Стартовый опыт = 45 |
| 3  | Сложный уровень. Персонаж может получить максимум 5 баллов опыта за игровую сессию (обычно 3). Стоимость пункта Адреналина = значение параметра +2. Стартовый опыт = 50                                                                                       |
| 4  | Усложненный уровень. Персонаж может получить максимум 6 баллов опыта за игровую сессию (обычно 3-5). Стоимость пункта Адреналина = значение параметра +1. Стартовый опыт = 55                                                                                 |
| 5  | Стандартный уровень. Стоимость пункта Адреналина = значение параметра. Стартовый опыт = 60                                                                                                                                                                    |
| 6  | Упрощенный уровень. Персонажи получают +1 балл опыта за игровую сессию. Стоимость адреналина равна текущему уровню -1 (базовый адреналин 2). Стартовый опыт = 70                                                                                              |
| 7  | Героический уровень. Персонажи получают +1 балл опыта за игровую сессию. Базовый Адреналин 2. Стоимость балла адреналина равна половине текущего значения (округление вниз). Стартовый опыт = 85                                                              |
| 8  | Уровень максимальной героики. Персонажи получают +2 балла опыта за игровую сессию. Базовый адреналин 3. Стоимость 1 балла Адреналина равна текущему значению, делить на 3 (без дробной части). Стартовый опыт = 105                                           |
| 9  | Уровень зашкаливающего героизма. Персонажи получают +2 опыта за игровую сессию. Базовый адреналин 5. Стоимость 1 балла Адреналина равна текущему значению, делить на 5 (без дробной части). Стартовый опыт = 130.                                             |

**Таблица развития инструментов**

| Ур | Значение                                                                                                                       |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 0  | Инструментов нет вообще                                                                                                        |
| 1  | Уровень каменного века (простые и неудобные орудия, обычно дают модификатор -1К). Денег еще нет, процветает натуральный обмен. |

|   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|---|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2 | Бронзовая эра, античность. Как правило, инструменты дороги и не всегда качественны. Исключительно редкий инструмент имеет бонус +1К и владеют им цари и великие герои.                                                                                                                                            |
| 3 | Средневековая эра. Большинство инструментов низкого качества, но купить хороший инструмент не так сложно, были бы деньги. Даже не самый богатый рыцарь или дворянин может позволить себе приобрести инструмент высокого качества (дающий бонус +1К).                                                              |
| 4 | Индустриальная эра, эра пара. Развита механика, механизмы громоздкие и нередко аварии. Развивается массовое производство, стоимость инструментов низкого качества невысока, по-прежнему есть инструменты высокого качества. Новые технологии также позволили создавать великолепные инструменты, дающие бонус +2К |
| 5 | Эра массового производства. Крупномасштабное производство и контроль качества привели к практически полному вытеснению низкокачественной продукции. Качественные (+1К) и великолепные (+2К) инструменты также перестали быть редкостью, но стоят дорого.                                                          |
| 6 | Эра миниатюризации (ближайшее будущее). Практически все, что производится – высокого качества. Приобрести инструмент, который дает бонус +1К – обычное дело. Но за очень большие деньги можно найти инструменты, которые дадут бонус +3К к броску способности.                                                    |
| 7 | Эра роботов (широкое повсеместное внедрение робототехники и автоматизации процессов). В это время с помощью роботов почти все действия производятся с модификатором +1К или +2К. Возможно потратить не очень большие, но существенные деньги и получить инструменты, которые дадут +3К.                           |
| 8 | Эра кибернизации. Большинство инструментов дают бонус +2К. Но существуют и такие, которые способны дать +4К, если хватит средств на их приобретение.                                                                                                                                                              |
| 9 | Божественная эра – технологии сделали из человека бога (в понятии современных людей). Практически все, что применяется дает бонус как минимум +2К. Существуют инструменты, дающие бонус +5К к броскам способностей.                                                                                               |

**Таблица развития духовных сил**

| Ур | Значение                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 0  | Зарождение разума. Максимум параметра Дух = 1                                                                                                                                                                                                                                                             |
| 1  | О возможностях внутренних (внешних) сил есть лишь догадки и мифы. Особыми способностями владеют единицы и на низком уровне (максимум Духа 2). Добыть знания или компоненты задача крайне сложная и как правило, невыполнимая.                                                                             |
| 2  | Возможности внутренних (внешних) сил известны немногим и лишь немногие сумели развить их до значимого уровня (Дух 3). Знания о силах и трюках, равно как и компоненты достать можно, но только если знать, где искать. И если есть приличная сумма в кармане. В противном случае искать придется долго... |
| 3  | О возможностях духа знают многие, но по настоящему его развить смогли лишь избранные.                                                                                                                                                                                                                     |

|   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|---|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   | Многие владеют трюками или силами на минимальном уровне (Дух 1), единицы имеют Дух 3. Можно найти и знания и компоненты, но далеко не все и по высокой цене.                                                                                                                                                                                            |
| 4 | Возможности внутренних (внешних) сил известны многим, но полностью потенциал не раскрыт. Немногие избранные владеют трюками и силами на высоком уровне (Дух 4), но в основной массе немногие достигли среднего уровня (Дух 2). Существуют места, где массово обучают этим знаниям и магазины, где можно приобрести нужные компоненты (не самые редкие). |
| 5 | Практически каждый знает о возможностях внутренних (внешних) сил, но истинного (высочайшего) мастерства (Дух 5) достигли очень немногие. Найти источники знаний о силах и трюках легко, как и компоненты (если они не очень редкие).                                                                                                                    |
| 6 | Использование внутренних (внешних) сил широко распространено, существуют настоящие мастера (Дух 5). Многие владеют силами на минимальном уровне (Дух 1). Силам и трюкам обучают многие учебные заведения. Магазины компонентов повсеместны. Иногда в них можно найти даже очень необычные компоненты.                                                   |
| 7 | Использование внутренних (внешних) сил происходит почти повсеместно и широко распространено. Практически каждый владеет ими хотя бы на минимальном уровне (Дух 1). Трудно найти учебное заведение, в котором не обучали бы трюкам или силам. Магазины компонентов встречаются не реже хлебных лавок.                                                    |
| 8 | Внешние (внутренние) силы применяются постоянно. Фактически лишь маленькие дети и лентяи не владеют хотя бы минимальными силами или трюками. Обучение силам и трюкам происходит повсеместно. Достать компоненты также легко и как правило, очень недорого.                                                                                              |
| 9 | Применение внутренних (внешних) сил происходит всегда и везде, фактически, это необъемлемая часть мира. Средний житель владеет Силами или трюками хотя бы на среднем уровне (Дух 3). Обучение трюкам и силам – часть воспитательного процесса и происходит постоянно. Компоненты дешевы и повсеместны.                                                  |

## БЫСТРОЕ СОЗДАНИЕ НЕИГРОВОГО ПЕРСОНАЖА (МОНСТРА)

Обычно в играх все противники и союзники расписаны в игровых сценариях (сюжетах, компаниях). Система Адреналин (С) позволяет очень быстро и легко создавать противников и союзников персонажей.

### ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПЕРСОНАЖА (МОНСТРА)

**Начало:** Первое, что надо сделать – это быстро обдумать персонажа или монстра. Что он из себя представляет и что умеет. Если надо – придумать для монстра название, а для персонажа - имя.

**Адреналин/Дух:** У обычных людей, которые практически не сталкиваются с серьезной опасностью в повседневной жизни дух нулевой, а адреналин не превышает 1-2 баллов. У более опытных персонажей

эти параметры выше – ориентировочно в 2 раза выше параметра Дух.

**Параметры:** Условно параметры персонажа можно разделить на 2 категории – основные и вспомогательные – в зависимости от того, чем занимается персонаж. Для бойца ближнего боя основные параметры – ТС, РЦ и ПД. Для стрелка – ТС, РЦ, СБ. Для пилота – РЦ, СБ, ЗН. Для вора – РЦ, ПД, СБ. Для лидера группы – ВЛ, СБ, ЗН и т.д. Параметры, не являющиеся основными для персонажа являются вспомогательными.

**Броня:** это параметр, определяющий базовую броню персонажа данного уровня. Это совершенно не означает, что все простолюдины ходят только без доспеха и только в легкой броне или то, что все эксперты ходят в тяжелой броне – все зависит от ситуации и персонажа.

**Способности:** эти значения определяют количество баллов в способностях персонажа – основных и вспомогательных. Основные и вспомогательные способности определяются так же, как и параметры. Следует учитывать, что для некоторых персонажей многие способности могут быть неиспользуемыми (и их значение практически всегда нулевое).

**Доп.бонус:** дополнительный бонус дает кубики к броску основных способностей. Например, если создаваемый персонаж – стрелок – это бонус за хорошее качество его оружия, за его особое умение обращения с данным оружием. Если персонаж медик – это бонус от его аптечки или особого умения в помощи раненому.

### ОРУЖИЕ МОНСТРОВ (ИЛИ АТАКА ТЕМ, ЧЕМ ОДАРИЛА ПРИРОДА)

Каждое существо обычно имеет возможность атаковать противников – рогами, копытами, когтями или клыками. Ниже описаны основные типы атак, которыми монстры, животные или твари могут атаковать противника или жертву.

Во всех примерах учитывается, что размер монстра 0. Если монстр имеет меньший (большой) размер – снижаются (увеличиваются) максимальные повреждения, бронебойность, модификатор атаки.

Также у некоторых существ размеры конечностей могут значительно отличаться, скажем, у тираннозавра передние конечности недоразвитые и слабые. В таких случаях Ведущий соответственно должен учесть размер.

| Используемая атака         | Атака   | Повр      | Б/Г    | скор. |
|----------------------------|---------|-----------|--------|-------|
| <b>Передняя конечность</b> |         |           |        |       |
| не хищники (мягкая стопа)  | 0К      | +0<br>(2) | -<br>1 | 1     |
| не хищники, копытные       | 0К      | +0<br>(3) | 0      | 2     |
| хищники (малые когти)      | +1<br>К | +2<br>(3) | -<br>1 | 1     |
| хищники (длинные когти)    | +1      | +3        | -      | 1     |

|                              |     |           |        |   |
|------------------------------|-----|-----------|--------|---|
|                              | К   | (4)       | 1      |   |
| <b>Задняя конечность</b>     |     |           |        |   |
| не хищники (мягкая стопа)    | -2К | +2<br>(2) | -<br>1 | 2 |
| не хищники, копытные         | -2К | +2<br>(3) | 0      | 2 |
| хищники (малые когти)        | -2К | +3<br>(3) | -<br>1 | 2 |
| хищники (длинные когти)      | -2К | +3<br>(4) | -<br>1 | 2 |
| <b>Укус</b>                  |     |           |        |   |
| травоядные и всеядные        | -2К | +0<br>(1) | 0      | 2 |
| хищники (малая пасть)        | 0К  | +0<br>(2) | 1      | 1 |
| хищники (большая пасть)      | 0К  | +1<br>(3) | 1      | 1 |
| <b>Удар клювом или рогом</b> |     |           |        |   |
| неагрессивные                | -2К | +2<br>(3) | 1      | 2 |
| агрессивные (кабан и т.п.)   | 0К  | +3<br>(3) | 1      | 2 |
| <b>Удар хвостом</b>          |     |           |        |   |
| неагрессивные                | -2К | +1<br>(1) | 0      | 2 |
| агрессивные (дракон и т.п.)  | 0К  | +1<br>(3) | 0      | 2 |
| <b>Удар крылом</b>           |     |           |        |   |
| неагрессивные                | -2К | 0 (1)     | -<br>2 | 2 |
| агрессивные (виверна и т.п.) | 0К  | 0 (2)     | -<br>1 | 2 |
| <b>Удар корпусом</b>         |     |           |        |   |
| удар корпусом (в корпус)     | -2К | +2<br>(2) | -<br>2 | 1 |

*Так если взять для примера тираннозавра (размер +4), он может атаковать своими короткими передними лапками с когтями (считаем за размер +1) без бонуса к атаке и бонусом +1К к повреждениям, максимальными повреждениями 4 и броней 0. Он может попытаться укусить со штрафом к атаке -4К (за размер), бонусом +1К к повреждениям, максимальными повреждениями 7 (да, он может перекусить человека пополам) и броней 4 (и броня от него практически не спасет, если уж схватит). Аналогично можно рассчитать характеристики его возможных атак хвостом или удара корпусом. Задними лапами тираннозавр драться, скорее всего не будет, так как использует их для перемещения.*

### КАТЕГОРИИ ПЕРСОНАЖЕЙ И МОНСТРОВ

Условно создаваемых персонажей можно разделить на 5 категорий.

**Обычные (20-60 баллов опыта)** – это персонажи, ничего не выделяемые из толпы. Обычные крестьяне, разнорабочие, мелкая знать и так далее. Они не достигли высот в своих навыках и редко сталкивались с серьезной опасностью. Таких персонажей большинство в обычных мирах.

**Профи (50-100 баллов опыта)** – это специалисты в своем ремесле. Профессиональные солдаты, лекари,

кузнецы, способные справиться с большинством задач. Такие персонажи есть в любом поселении – их от 10 до 30% - в зависимости от типа поселения (например, в пограничном форте, который регулярно отбивает вражеские набеги, будет много профессиональных воинов).

**Мастера (80-130 баллов опыта)** – это специалист высокого класса. Как правило, он способен выполнять сложные задачи и ответственные поручения. Такие персонажи есть во всех более или менее крупных поселениях, но их услуги, как правило, весьма дороги.

**Эксперты (110-160 баллов опыта)** – специалист высшего класса. Чемпион или мастер, известный далеко за пределами своего места жительства. Под час они способны справиться даже с нереальными задачами.

**Экстра (140 и более баллов опыта)** – таких персонажей крайне мало и они настоящие профессионалы экстра-класса. Нередко о них рассказывают легенды и небылицы, их мастерство поражает. Если кто-то и способен справиться с нетривиальной задачей, то это они. Величайшие легендарные воины, могущественные архимаги, магистры ордена джедаев, короли-жрецы и прочие великие персонажи.

| Параметр                               | Обычный | Профи | Мастер | Эксперт | Экстра |
|----------------------------------------|---------|-------|--------|---------|--------|
| Адреналин                              | 0-3     | 2-5   | 4-8    | 7-10    | 10+    |
| Дух                                    | 0-1     | 1-2   | 2-3    | 3-4     | 4-5    |
| Основные параметры                     | 2-3     | 2-4   | 3-4    | 3-5     | 4-5    |
| Вспомог. параметры                     | 1-2     | 1-3   | 2-3    | 2-4     | 3-4    |
| Броня (небоевой)                       | 4+      | 4+    | 5+     | 5+      | 6+     |
| Броня (боевой)                         | 5+      | 6+    | 7+     | 8+      | 9+     |
| Основн. способности.                   | 3       | 4     | 4      | 5       | 5      |
| Вспом. способности                     | 1-2     | 1-3   | 2-3    | 2-4     | 3-4    |
| Прочие способности                     | 0-1     | 0-1   | 0-2    | 0-2     | 0-3    |
| Доп. бонус                             | 1-2     | 1-3   | 2-3    | 2-4     | 3-4    |
| ИТОГО:                                 |         |       |        |         |        |
| Бросок основного способности (кубиков) | 4-7     | 6-9   | 7-10   | 8-12    | 10-14  |
| Бросок вспомогательной способности     | 1-5     | 1-6   | 2-8    | 2-9     | 3-10   |

Основной способностью как правило всего один и самый высокий. Вспомогательные способности обычно связаны со специализацией персонажа и как правило их один, два или три (как правило, два). Прочие способности – все остальное, что использует персонаж (обычно из прочих способностей развивается три-четыре).

Такой метод генерации может быть отнесен и на чудовищ (монстров).

### ПРИМЕРЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Характеристики персонажей, перечисленные ниже могут использоваться во время игры. Для простоты ниже не описаны все навыки, которыми владеют

персонажи – Ведущий должен сам определить, какими способностями обладают встреченные неигровые персонажи. Например, вполне логично ожидать, что солдаты будут владеть навыками в оружии, которое используют, некоторыми способностями в атлетике, общении и т.д.

Обычный солдат (Новобранец). ТС: 3; ПД: 3; РЦ: 3; ВЛ: 2; СБ: 3; ЗН: 2; Адреналин: 2/ Дух: 0; Броня 5+; Инициатива: 6

Акробатика 5 (2); Актерство 2 (0); Атлетика 5 (2); Ближний бой 6 (3); Воля 4 (1); Внимание 4 (1); Лидерство 2 (0); Ловкость рук 3 (0); Медицина 2 (0); Пилотирование 3 (0); Беседа 2 (0); Скрытность 3 (0); Стрельба 5 (2); Техника 2 (0);  
Атака в рукопашной: 7. Б/б 1; Повр: +2; Скор:2.  
Атака на дистанции: 5. Б/б 1; Повр: +1; Скор:2

Опытный солдат (Ветеран). ТС: 4; ПД: 3; РЦ: 3; ВЛ: 2; СБ: 3; ЗН: 2; Адреналин: 4/ Дух: 1; Броня 6+; Инициатива: 6

Акробатика 5 (2); Актерство 2 (0); Атлетика 6 (2); Ближний бой 7 (3); Воля 5 (2); Внимание 5 (2); Лидерство 2 (0); Ловкость рук 3 (0); Медицина 3 (1); Пилотирование 3 (0); Беседа 2 (0); Скрытность 3 (0); Стрельба 6 (3); Техника 2 (0);  
Атака в рукопашной: 9. Б/б 2; Повр: +1; Скор:1.  
Атака на дистанции: 7. Б/б 2; Повр: +0; Скор:1

Мастер солдат (Гвардеец). ТС: 4; ПД: 4; РЦ: 3; ВЛ: 2; СБ: 3; ЗН: 2; Адреналин: 5/ Дух: 2; Броня 7+; Инициатива: 7

Акробатика 7 (3); Актерство 2 (0); Атлетика 6 (2); Ближний бой 8 (4); Воля 5 (2); Внимание 5 (2); Лидерство 2 (0); Ловкость рук 3 (0); Медицина 3 (1); Пилотирование 4 (1); Беседа 2 (0); Скрытность 5 (1); Стрельба 6 (3); Техника 2 (0);  
Атака в рукопашной: 10. Б/б 2; Повр: +2; Скор:1.  
Атака на дистанции: 7. Б/б 2; Повр: +1; Скор:1

Эксперт солдат (Спецназ). ТС: 5; ПД: 4; РЦ: 3; ВЛ: 2; СБ: 3; ЗН: 2; Адреналин: 6/ Дух: 3; Броня 8+; Инициатива: 7

Акробатика 7 (3); Актерство 2 (0); Атлетика 8 (3); Ближний бой 9 (4); Воля 6 (3); Внимание 6 (3); Лидерство 3 (1); Ловкость рук 3 (0); Медицина 3 (1); Пилотирование 4 (1); Беседа 2 (0); Скрытность 5 (1); Стрельба 7 (4); Техника 3 (1);  
Атака в рукопашной: 12. Б/б 3; Повр: +2; Скор:2.  
Атака на дистанции: 8. Б/б 3; Повр: +1; Скор:2

Элитный солдат (Спецназ). ТС: 5; ПД: 4; РЦ: 3; ВЛ: 2; СБ: 3; ЗН: 2; Адреналин: 7/ Дух: 4; Броня 9+; Инициатива: 7

Акробатика 8 (4); Актерство 2 (0); Атлетика 8 (3); Ближний бой 10 (5); Воля 6 (3); Внимание 6 (3); Лидерство 3 (1); Ловкость рук 3 (0); Медицина 3 (1); Пилотирование 5 (2); Беседа 2 (0); Скрытность 6 (2); Стрельба 7 (4); Техника 3 (1);  
Атака в рукопашной: 14. Б/б 4; Повр: +2; Скор:1.  
Атака на дистанции: 9. Б/б 4; Повр: +1; Скор:1

Обычный стрелок (Новобранец). ТС: 3; ПД: 3; РЦ: 3; ВЛ: 2; СБ: 3; ЗН: 2; Адреналин: 2/ Дух: 0; Броня 4+; Инициатива: 6

Акробатика 4 (1); Актерство 2 (0); Атлетика 4 (1); Ближний бой 5 (2); Воля 4 (1); Внимание 5 (2); Лидерство 2 (0); Ловкость рук 3 (0); Медицина 2 (0); Пилотирование 3 (0); Беседа 2 (0); Скрытность 4 (1); Стрельба 6 (3); Техника 2 (0);  
Атака на дистанции: 7. Б/б 1; Повр: +2; Скор:2.  
Атака в рукопашной: 5. Б/б 1; Повр: +1; Скор:2

Опытный стрелок (Бывалый). ТС: 3; ПД: 3; РЦ: 4; ВЛ: 2; СБ: 3; ЗН: 2; Адреналин: 3/ Дух: 1; Броня 5+; Инициатива: 6

Акробатика 4 (1); Актерство 2 (0); Атлетика 5 (2); Ближний бой 6 (3); Воля 5 (2); Внимание 5 (2); Лидерство 2 (0); Ловкость рук 4 (0); Медицина 2 (0); Пилотирование 4 (0); Беседа 2 (0); Скрытность 4 (1); Стрельба 8 (4); Техника 2 (0);  
Атака на дистанции: 10. Б/б 2; Повр: +1; Скор:1.  
Атака в рукопашной: 7. Б/б 2; Повр: +0; Скор:1

Мастер стрелок (Ветеран). ТС: 3; ПД: 4; РЦ: 4; ВЛ: 2; СБ: 3; ЗН: 2; Адреналин: 4/ Дух: 2; Броня 6+; Инициатива: 7

Акробатика 6 (2); Актерство 2 (0); Атлетика 5 (2); Ближний бой 6 (3); Воля 5 (2); Внимание 6 (3); Лидерство 2 (0); Ловкость рук 4 (0); Медицина 3 (1); Пилотирование 5 (1); Беседа 2 (0); Скрытность 6 (2); Стрельба 8 (4); Техника 2 (0);  
Атака на дистанции: 10. Б/б 3; Повр: +2; Скор:1.  
Атака в рукопашной: 7. Б/б 3; Повр: +1; Скор:1

Эксперт стрелок (Снайпер). ТС: 3; ПД: 4; РЦ: 5; ВЛ: 2; СБ: 3; ЗН: 2; Адреналин: 5/ Дух: 3; Броня 7+; Инициатива: 7

Акробатика 6 (2); Актерство 2 (0); Атлетика 6 (3); Ближний бой 7 (4); Воля 6 (3); Внимание 6 (3); Лидерство 3 (1); Ловкость рук 5 (0); Медицина 3 (1); Пилотирование 6 (1); Беседа 2 (0); Скрытность 6 (2); Стрельба 10 (5); Техника 3 (1);  
Атака на дистанции: 13. Б/б 3; Повр: +2; Скор:2.  
Атака в рукопашной: 8. Б/б 3; Повр: +1; Скор:2

Элитный стрелок (Снайпер спецназа). ТС: 3; ПД: 4; РЦ: 5; ВЛ: 2; СБ: 3; ЗН: 2; Адреналин: 6/ Дух: 4; Броня 8+; Инициатива: 7

Акробатика 7 (3); Актерство 2 (0); Атлетика 6 (3); Ближний бой 7 (4); Воля 6 (3); Внимание 7 (4); Лидерство 3 (1); Ловкость рук 5 (0); Медицина 3 (1); Пилотирование 7 (2); Беседа 2 (0); Скрытность 7 (3); Стрельба 10 (5); Техника 3 (1);  
Атака на дистанции: 14. Б/б 4; Повр: +2; Скор:1.  
Атака в рукопашной: 9. Б/б 4; Повр: +1; Скор:1

Обычный командир (Капрал). ТС: 3; ПД: 2; РЦ: 3; ВЛ: 3; СБ: 3; ЗН: 2; Адреналин: 2/ Дух: 0; Броня 5+; Инициатива: 5

Акробатика 3 (1); Актерство 3 (0); Атлетика 4 (1); Ближний бой 6 (3); Воля 4 (1); Внимание 4 (1); Лидерство 5 (2); Ловкость рук 3 (0); Медицина 2 (0); Пилотирование 3 (0); Беседа 4 (1); Скрытность 3 (1); Стрельба 5 (2); Техника 2 (0);  
Атака в рукопашной: 7. Б/б 1; Повр: +2; Скор:2.  
Атака на дистанции: 5. Б/б 1; Повр: +1; Скор:2



Опытный командир (Сержант). ТС: 3; ПД: 2; РЦ: 3; ВЛ: 3; СБ: 3; ЗН: 2; Адреналин: 3/ Дух: 1; Броня 6+; Инициатива: 5

Акробатика 3 (1); Актерство 4 (1); Атлетика 4 (1); Ближний бой 6 (3); Воля 5 (2); Внимание 5 (2); Лидерство 6 (3); Ловкость рук 3 (0); Медицина 2 (0); Пилотирование 3 (0); Беседа 4 (1); Скрытность 3 (1); Стрельба 5 (2); Техника 2 (0);

Атака в рукопашной: 8. Б/б 2; Повр: +1; Скор:1.

Атака на дистанции: 6. Б/б 2; Повр: +0; Скор:1

Мастер командир (Лейтенант). ТС: 3; ПД: 2; РЦ: 3; ВЛ: 4; СБ: 4; ЗН: 3; Адреналин: 3/ Дух: 2; Броня 7+; Инициатива: 6

Акробатика 3 (1); Актерство 5 (1); Атлетика 4 (1); Ближний бой 6 (3); Воля 7 (3); Внимание 7 (3); Лидерство 8 (4); Ловкость рук 3 (0); Медицина 4 (1); Пилотирование 4 (1); Беседа 5 (1); Скрытность 3 (1); Стрельба 5 (2); Техника 3 (0);

Атака в рукопашной: 8. Б/б 3; Повр: +2; Скор:1.

Атака на дистанции: 6. Б/б 3; Повр: +1; Скор:1

Эксперт командир (Капитан). ТС: 3; ПД: 2; РЦ: 3; ВЛ: 4; СБ: 4; ЗН: 3; Адреналин: 4/ Дух: 3; Броня 8+; Инициатива: 6

Акробатика 4 (2); Актерство 6 (2); Атлетика 5 (2); Ближний бой 7 (4); Воля 7 (3); Внимание 7 (3); Лидерство 8 (4); Ловкость рук 3 (0); Медицина 4 (1); Пилотирование 4 (1); Беседа 6 (2); Скрытность 4 (2); Стрельба 6 (3); Техника 4 (1);

Атака в рукопашной: 10. Б/б 3; Повр: +2; Скор:2.

Атака на дистанции: 7. Б/б 3; Повр: +1; Скор:2

Элитный командир (Полковник). ТС: 3; ПД: 2; РЦ: 3; ВЛ: 4; СБ: 4; ЗН: 3; Адреналин: 5/ Дух: 4; Броня 9+; Инициатива: 6

Акробатика 5 (3); Актерство 7 (3); Атлетика 5 (2); Ближний бой 7 (4); Воля 8 (4); Внимание 8 (4); Лидерство 9 (5); Ловкость рук 3 (0); Медицина 4 (1); Пилотирование 4 (1); Беседа 6 (2); Скрытность 4 (2); Стрельба 6 (3); Техника 4 (1);

Атака в рукопашной: 10. Б/б 4; Повр: +2; Скор:1.

Атака на дистанции: 7. Б/б 4; Повр: +1; Скор:1

Обычный пилот (Новичек). ТС: 2; ПД: 2; РЦ: 3; ВЛ: 2; СБ: 3; ЗН: 2; Адреналин: 1/ Дух: 0; Броня 4+; Инициатива: 5

Акробатика 2 (0); Актерство 2 (0); Атлетика 2 (0); Ближний бой 3 (1); Воля 4 (1); Внимание 3 (0); Лидерство 2 (0); Ловкость рук 3 (0); Медицина 2 (0); Пилотирование 6 (3); Беседа 2 (0); Скрытность 2 (0); Стрельба 5 (2); Техника 2 (0);

Атака на дистанции: 5. Б/б 0; Повр: +2; Скор:2.

Атака в рукопашной: 3. Б/б 0; Повр: +1; Скор:2

Опытный пилот (Опытный). ТС: 2; ПД: 2; РЦ: 4; ВЛ: 2; СБ: 3; ЗН: 2; Адреналин: 2/ Дух: 1; Броня 4+; Инициатива: 5

Акробатика 2 (0); Актерство 2 (0); Атлетика 2 (0); Ближний бой 3 (1); Воля 4 (1); Внимание 4 (1); Лидерство 2 (0); Ловкость рук 4 (0); Медицина 2 (0); Пилотирование 8 (4); Беседа 2 (0); Скрытность 2 (0); Стрельба 6 (2); Техника 2 (0);

Атака на дистанции: 7. Б/б 1; Повр: +1; Скор:1.

Атака в рукопашной: 3. Б/б 1; Повр: +0; Скор:1

Мастер пилот (Бывалый). ТС: 2; ПД: 3; РЦ: 4; ВЛ: 2; СБ: 4; ЗН: 2; Адреналин: 3/ Дух: 2; Броня 5+; Инициатива: 7

Акробатика 4 (1); Актерство 2 (0); Атлетика 3 (1); Ближний бой 3 (1); Воля 5 (1); Внимание 5 (1); Лидерство 2 (0); Ловкость рук 4 (0); Медицина 2 (0); Пилотирование 8 (4); Беседа 3 (1); Скрытность 3 (0); Стрельба 6 (2); Техника 3 (1);

Атака на дистанции: 7. Б/б 1; Повр: +2; Скор:2.

Атака в рукопашной: 3. Б/б 1; Повр: +1; Скор:2

Эксперт пилот (Профи). ТС: 2; ПД: 3; РЦ: 5; ВЛ: 2; СБ: 4; ЗН: 3; Адреналин: 4/ Дух: 3; Броня 5+; Инициатива: 7

Акробатика 4 (1); Актерство 2 (0); Атлетика 3 (1); Ближний бой 4 (2); Воля 6 (2); Внимание 6 (2); Лидерство 2 (0); Ловкость рук 5 (0); Медицина 3 (0); Пилотирование 10 (5); Беседа 3 (1); Скрытность 3 (0); Стрельба 7 (2); Техника 4 (1);

Атака на дистанции: 9. Б/б 2; Повр: +1; Скор:1.

Атака в рукопашной: 5. Б/б 2; Повр: +0; Скор:1

Элитный пилот (Ас). ТС: 2; ПД: 3; РЦ: 5; ВЛ: 2; СБ: 4; ЗН: 3; Адреналин: 5/ Дух: 4; Броня 6+; Инициатива: 7

Акробатика 4 (1); Актерство 2 (0); Атлетика 4 (2); Ближний бой 4 (2); Воля 6 (2); Внимание 6 (2); Лидерство 3 (1); Ловкость рук 5 (0); Медицина 3 (0); Пилотирование 10 (5); Беседа 4 (2); Скрытность 3 (0); Стрельба 8 (3); Техника 5 (2);

Атака на дистанции: 10. Б/б 2; Повр: +2; Скор:1.

Атака в рукопашной: 5. Б/б 2; Повр: +1; Скор:1

Обычный медик (Новичек). ТС: 2; ПД: 3; РЦ: 2; ВЛ: 3; СБ: 3; ЗН: 3; Адреналин: 1/ Дух: 0; Броня 4+; Инициатива: 6

Акробатика 3 (0); Актерство 3 (0); Атлетика 2 (0); Ближний бой 3 (1); Воля 4 (1); Внимание 3 (0); Лидерство 3 (0); Ловкость рук 3 (1); Медицина 6 (3); Пилотирование 2 (0); Беседа 3 (0); Скрытность 3 (0); Стрельба 4 (2); Техника 3 (0);

Атака на дистанции: 4. Б/б 0; Повр: +1; Скор:2.

Атака в рукопашной: 3. Б/б 0; Повр: +0; Скор:2

Опытный медик (Аспирант). ТС: 2; ПД: 3; РЦ: 2; ВЛ: 3; СБ: 3; ЗН: 3; Адреналин: 2/ Дух: 1; Броня 4+; Инициатива: 6

Акробатика 3 (0); Актерство 4 (1); Атлетика 3 (1); Ближний бой 3 (1); Воля 5 (2); Внимание 4 (1); Лидерство 3 (0); Ловкость рук 4 (2); Медицина 7 (4); Пилотирование 2 (0); Беседа 4 (1); Скрытность 3 (0); Стрельба 4 (2); Техника 3 (0);

Атака на дистанции: 4. Б/б 0; Повр: +2; Скор:2.

Атака в рукопашной: 3. Б/б 0; Повр: +1; Скор:2

Мастер медик (Медик). ТС: 2; ПД: 3; РЦ: 2; ВЛ: 3; СБ: 3; ЗН: 4; Адреналин: 3/ Дух: 2; Броня 5+; Инициатива: 6

Акробатика 4 (1); Актерство 4 (1); Атлетика 3 (1); Ближний бой 3 (1); Воля 5 (2); Внимание 4 (1); Лидерство 4 (1); Ловкость рук 4 (2); Медицина 8 (4); Пилотирование 2 (0); Беседа 4 (1); Скрытность 3 (0); Стрельба 5 (3); Техника 4 (0);

Атака на дистанции: 6. Б/б 1; Повр: +1; Скор:1.

Атака в рукопашной: 3. Б/б 1; Повр: +0; Скор:1

Эксперт медик (Доктор). ТС: 2; ПД: 3; РЦ: 2; ВЛ: 3; СБ: 4; ЗН: 4; Адреналин: 3/ Дух: 3; Броня 5+; Инициатива: 7

Акробатика 4 (1); Актерство 5 (2); Атлетика 4 (2); Ближний бой 4 (2); Воля 7 (3); Внимание 6 (2); Лидерство 4 (1); Ловкость рук 5 (3); Медицина 9 (5); Пилотирование 3 (1); Беседа 5 (2); Скрытность 3 (0); Стрельба 5 (3); Техника 4 (0);

Атака на дистанции: 6. Б/б 1; Повр: +2; Скор:2.

Атака в рукопашной: 4. Б/б 1; Повр: +1; Скор:2

Элитный медик (Профессор). ТС: 2; ПД: 3; РЦ: 2; ВЛ: 3; СБ: 4; ЗН: 5; Адреналин: 4/ Дух: 4; Броня 6+; Инициатива: 7

Акробатика 5 (2); Актерство 5 (2); Атлетика 4 (2); Ближний бой 4 (2); Воля 7 (3); Внимание 6 (2); Лидерство 5 (2); Ловкость рук 5 (3); Медицина 10 (5); Пилотирование 3 (1); Беседа 5 (2); Скрытность 3 (0); Стрельба 6 (4); Техника 5 (0);

Атака на дистанции: 8. Б/б 2; Повр: +1; Скор:1.

Атака в рукопашной: 5. Б/б 2; Повр: +0; Скор:1

Обычный дипломат (помощник). ТС: 2; ПД: 2; РЦ: 2; ВЛ: 3; СБ: 3; ЗН: 3; Адреналин: 1/ Дух: 0; Броня 4+; Инициатива: 5

Акробатика 2 (0); Актерство 6 (3); Атлетика 3 (1); Ближний бой 2 (0); Воля 4 (1); Внимание 4 (1); Лидерство 6 (3); Ловкость рук 2 (0); Медицина 3 (0); Пилотирование 2 (0); Беседа 5 (2); Скрытность 2 (0); Стрельба 3 (1); Техника 3 (0);

Атака на дистанции: 3. Б/б 0; Повр: +2; Скор:2.

Атака в рукопашной: 2. Б/б 0; Повр: +1; Скор:2

Опытный дипломат (ассистент). ТС: 2; ПД: 2; РЦ: 2; ВЛ: 4; СБ: 3; ЗН: 3; Адреналин: 2/ Дух: 1; Броня 4+; Инициатива: 5

Акробатика 2 (0); Актерство 7 (3); Атлетика 3 (1); Ближний бой 2 (0); Воля 5 (2); Внимание 5 (2); Лидерство 8 (4); Ловкость рук 2 (0); Медицина 3 (0); Пилотирование 2 (0); Беседа 7 (3); Скрытность 2 (0); Стрельба 3 (1); Техника 3 (0);

Атака на дистанции: 4. Б/б 1; Повр: +1; Скор:1.

Атака в рукопашной: 2. Б/б 1; Повр: +0; Скор:1

Мастер дипломат (представитель). ТС: 3; ПД: 2; РЦ: 2; ВЛ: 4; СБ: 4; ЗН: 3; Адреналин: 3/ Дух: 2; Броня 5+; Инициатива: 6

Акробатика 2 (0); Актерство 8 (4); Атлетика 4 (1); Ближний бой 3 (0); Воля 6 (2); Внимание 7 (3); Лидерство 8 (4); Ловкость рук 2 (0); Медицина 3 (0); Пилотирование 2 (0); Беседа 8 (4); Скрытность 2 (0); Стрельба 4 (2); Техника 3 (0);

Атака на дистанции: 5. Б/б 1; Повр: +2; Скор:2.

Атака в рукопашной: 3. Б/б 1; Повр: +1; Скор:2

Эксперт дипломат (посол). ТС: 3; ПД: 2; РЦ: 2; ВЛ: 5; СБ: 4; ЗН: 3; Адреналин: 3/ Дух: 3; Броня 6+; Инициатива: 6

Акробатика 2 (0); Актерство 10 (5); Атлетика 4 (1); Ближний бой 3 (0); Воля 7 (3); Внимание 8 (4); Лидерство 10 (5); Ловкость рук 2 (0); Медицина 3 (0); Пилотирование 2 (0); Беседа 10 (5); Скрытность 2 (0); Стрельба 4 (2); Техника 3 (0);

Атака на дистанции: 6. Б/б 2; Повр: +1; Скор:1.

Атака в рукопашной: 4. Б/б 2; Повр: +0; Скор:1

Элитный дипломат (правитель). ТС: 3; ПД: 2; РЦ: 2; ВЛ: 5; СБ: 5; ЗН: 4; Адреналин: 4/ Дух: 4; Броня 7+; Инициатива: 7

Акробатика 2 (0); Актерство 10 (5); Атлетика 4 (1); Ближний бой 3 (0); Воля 9 (4); Внимание 10 (5); Лидерство 10 (5); Ловкость рук 2 (0); Медицина 4 (0); Пилотирование 2 (0); Беседа 10 (5); Скрытность 2 (0); Стрельба 5 (3); Техника 4 (0);

Атака на дистанции: 7. Б/б 2; Повр: +2; Скор:1.

Атака в рукопашной: 4. Б/б 2; Повр: +1; Скор:1

Обычный вор (воришка). ТС: 2; ПД: 3; РЦ: 3; ВЛ: 2; СБ: 3; ЗН: 3; Адреналин: 2/ Дух: 0; Броня 4+; Инициатива: 6

Акробатика 5 (2); Актерство 2 (0); Атлетика 2 (0); Ближний бой 3 (1); Воля 4 (1); Внимание 5 (2); Лидерство 2 (0); Ловкость рук 5 (2); Медицина 3 (0); Пилотирование 3 (0); Беседа 2 (0); Скрытность 5 (2); Стрельба 4 (1); Техника 3 (0);

Атака на дистанции: 4. Б/б 0; Повр: +2; Скор:2.

Атака в рукопашной: 3. Б/б 0; Повр: +1; Скор:2

Опытный вор (взломщик). ТС: 2; ПД: 3; РЦ: 3; ВЛ: 2; СБ: 3; ЗН: 3; Адреналин: 3/ Дух: 1; Броня 5+; Инициатива: 6

Акробатика 5 (2); Актерство 2 (0); Атлетика 2 (0); Ближний бой 4 (2); Воля 5 (2); Внимание 5 (2); Лидерство 2 (0); Ловкость рук 5 (2); Медицина 3 (0); Пилотирование 4 (1); Беседа 2 (0); Скрытность 5 (2); Стрельба 5 (2); Техника 3 (0);

Атака на дистанции: 6. Б/б 1; Повр: +1; Скор:1.

Атака в рукопашной: 4. Б/б 1; Повр: +0; Скор:1

Мастер вор (мошенник). ТС: 2; ПД: 4; РЦ: 4; ВЛ: 3; СБ: 3; ЗН: 3; Адреналин: 4/ Дух: 2; Броня 5+; Инициатива: 7

Акробатика 7 (3); Актерство 3 (0); Атлетика 2 (0); Ближний бой 4 (2); Воля 5 (2); Внимание 5 (2); Лидерство 3 (0); Ловкость рук 7 (3); Медицина 3 (0); Пилотирование 5 (1); Беседа 4 (1); Скрытность 7 (3); Стрельба 6 (2); Техника 3 (0);

Атака на дистанции: 7. Б/б 1; Повр: +2; Скор:2.

Атака в рукопашной: 4. Б/б 1; Повр: +1; Скор:2

Эксперт вор (шпион). ТС: 2; ПД: 4; РЦ: 4; ВЛ: 3; СБ: 3; ЗН: 3; Адреналин: 5/ Дух: 3; Броня 6+; Инициатива: 7

Акробатика 7 (3); Актерство 4 (1); Атлетика 3 (1); Ближний бой 5 (3); Воля 6 (3); Внимание 6 (3); Лидерство 3 (0); Ловкость рук 7 (3); Медицина 4 (1); Пилотирование 5 (1); Беседа 4 (1); Скрытность 7 (3); Стрельба 7 (3); Техника 4 (1);

Атака на дистанции: 9. Б/б 2; Повр: +1; Скор:1.

Атака в рукопашной: 6. Б/б 2; Повр: +0; Скор:1

Элитный вор (агент). ТС: 2; ПД: 5; РЦ: 5; ВЛ: 3; СБ: 3; ЗН: 3; Адреналин: 5/ Дух: 4; Броня 7+; Инициатива: 8

Акробатика 9 (4); Актерство 4 (1); Атлетика 3 (1); Ближний бой 5 (3); Воля 6 (3); Внимание 6 (3); Лидерство 3 (0); Ловкость рук 9 (4); Медицина 4 (1); Пилотирование 6 (1); Беседа 5 (2); Скрытность 9 (4); Стрельба 8 (3); Техника 4 (1);

Атака на дистанции: 10. Б/б 2; Повр: +2; Скор:1.

Атака в рукопашной: 6. Б/б 2; Повр: +1; Скор:1

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

И напоследок хочется сказать о главных «китах», на которых стоит любая хорошая игра:

- Позитивное настроение или яркая атмосфера. Игроки не любят скучных игр или игр, в которых постоянно терпят неудачу. Но и баловать игроков постоянными успехами не стоит.

- Нет шаблонам! Ведущему не стоит заикливаться на каких-то шаблонах и типичных ситуациях. Пусть каждая ситуация, происходящая в игре будет уникальна. Пусть каждый противник персонажей будет по своему неповторим. Пусть каждый «босс» (главный противник) надолго запомнится игрокам. Но знайте меру.

- Правила-правилами, но здравый смысл обязательно должен применяться. Если здравый смысл противоречит правилам, подумайте, как это исправить (здорово, без нанесения вреда всей системе и игре). Так как здравый смысл также хорош в меру.

И главное – помните. Игра должна принести удовольствие, иначе это плохая игра. Удачи!